

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



**CONCEPÇÃO DE AMBIENTES FANTÁSTICOS:
OS ARQUÉTIPOS DAS SELECÇÕES DO
READER'S DIGEST**

Renata Duarte Candeias

Mestrado em Desenho

Trabalho de Projeto orientada(o) pelo
Prof. Doutor Henrique Antunes Prata Dias da Costa.

2023

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu Renata Duarte Candeias, declaro que a presente dissertação de mestrado intitulada “Conceção de ambientes fantásticos: Os arquétipos das Selecções do Reader's Digest”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

O Candidato

[ass
**PARTE REMOVIDA PARA
DISPONIBILIZAÇÃO EM
ACESSO ABERTO**

Lisboa, 30 de Outubro de 2023

RESUMO

O objeto desta dissertação relaciona-se com a conceção de paisagens naturais geomorfológicas de narrativas fantásticas e o seu cruzamento com os arquétipos de ambientes presentes nas Edições das Seleções do Reader's Digest. A partir daí vai-se idealizar *concept art* de ambientes naturais geomorfológicos, que posteriormente será integrada no projeto de um jogo denominado *Winds of Berkana*, desenvolvido no GameDevTécnico. A escolha desta mistura, parte de um lugar de memória onde as sinapses individuais da geração que nasceu entre 1970 a 1990, se foram construindo a partir de alguns livros e estímulos que esta editora proporcionava. Trata-se da geração que viveu uma infância sem o advento da internet.

Partindo de uma pesquisa teórico-prática, usando bibliografia, documentação tais como as publicações das Edições Reader's Digest, e de uma abordagem semiótica - na análise de signos e arquétipos presentes nesta dissertação, esperamos definir uma metodologia que seja eficiente e estratégica face à demanda deste tipo de projetos, através uso do método intuitivo alicerçado na história, percurso pessoal e na intuição criativa da autora.

Palavras-Chave:

Ilustração; Concept Art, Seleções Reader's Digest, Paisagem; Worldbuilding

ABSTRACT

The subject of this dissertation relates to the design of geomorphological natural landscapes in fantastic narratives and their intersection with the archetypes of environments found in the Reader's Digest Editions. From there, concept art of geomorphological natural environments will be devised, which will later be integrated into the design of a game called *Winds of Berkana*, developed at GameDevTécnico. The choice of this mix comes from a place of memory where the individual synapses of the generation born between 1970 and 1990 were built based on some of the books and stimuli provided by this publisher. This is the generation that lived through a childhood without the advent of the internet.

Based on theoretical and practical research, using bibliography, documentation such as the publications of Reader's Digest Editions, and a semiotic approach - analysing the signs and archetypes present in this dissertation, we hope to define a methodology that is efficient and strategic in the face of the demand for this type of project, using the intuitive method based on the author's history, personal journey and creative intuition.

Keywords:

Illustration; Concept Art, Reader's Digest, Landscape; Worldbuilding

Agradecimentos

Esta dissertação não deixa de ser uma carta de amor a uma memória de infância, repleta de perguntas e dúvidas que nunca deixaram de ser respondidas pelos meus pais, fruto de muitas conversas de mesa de jantar. É graças a estas incessantes perguntas e as apaixonadas discussões em torno delas, que nunca deixei a idade dos porquês ir embora, e a razão pela qual a busca pelo conhecimento me fascina de tal modo que sou capaz de ficar horas acordada a tentar dissecar a razão de tal coisa acontecer daquela forma.

Este projeto nunca poderia ter acontecido, se não houvesse uma intervenção e dedicação das pessoas e instituições aqui referidas. A elas dedico este estudo e dedico as minhas palavras de agradecimento.

Não poderia deixar de agradecer quem embarcou comigo nesta viagem, particularmente ao Professor Henrique Costa, cuja disponibilidade em acreditar num processo criativo disruptivo, permitiu sem julgamentos, discussões inusitadas e fora da caixa. Sem contar com a dimensão humana que tudo isto acarretou, diria eu que foi uma grande equipa, e por isso o meu muito obrigada.

Agradeço também a todos os professores que me acompanharam neste mestrado, com um especial ênfase à Professora Maria Teresa Viana Lousa.

Tudo isto é na prática um somatório de muitos desabafos que ocorreram entre 2019 a 2023, conversas e serões com muitos dos meus amigos, muitos podcasts e algumas conferências relacionadas com a construção de ambientes e sobre o universo dos jogos. Também é um somatório de muitos livros adquiridos, que deviam ter sido todos eles lidos, mas nem sempre esta pretensão encontrou o desempenho pretendido.

Obrigada ao meu Coletivo da Amizade, por estarem sempre desse lado, obrigada Zé pelas caminhadas, Sónia, Maria, Marta, Ana, Sofia, Capucha (obrigada pelo podcast), Joana e Gustavo que me ajudaram tanto com o realismo norte-americano, pessoas bonitas do Winds of Berkana e do GameDevTécnico. Obrigada Manuel, pela ajuda totalmente sem compromisso, e muitas pessoas mais que não cabe nesta folha A4.

Diverti-me muito com esta dissertação e com este trabalho. E é só possível porque tive pais que sempre me deixaram ser o que eu quisesse ser, à minha mãe obrigada por seres a minha mãe e por estares sempre aqui quando necessário. Obrigada, também à minha família.

Dedico esta tese ao meu pai.

É um bocado difícil colocar isto em palavras, mas ele também está sempre aqui.

Índice

DECLARAÇÃO DE AUTORIA	ii
RESUMO	iii
Agradecimentos.....	v
Índice.....	vi
Índice de figuras	viii
1 Introdução.....	1
1.1 Objetivo	1
1.2 Proposta	2
1.3 Estrutura	2
1.4 Justificação.....	3
2 Selecções do Reader's Digest.....	6
2.1 As Selecções Reader's Digest.	6
2.2 A simbologia e o Realismo norte-americano como base de construção de Narrativa	21
3 O Ambiente como personagem.....	33
3.1 Caspar David Friedrich.....	41
3.1.1 A obra e a metodologia usada.....	46
3.2 Outras metodologias e artistas relevantes na construção de ambientes naturais ao longo dos tempos	62
3.2.1 Edgar Payne	64
3.2.2 Raphael Lacoste	73
4 Conceção e construção de mundos fantásticos.....	79
4.1 Trabalho prático	82
4.1.1 Winds of Berkana.....	85
4.1.2 Conceção de ambientes fantásticos	87
i. Os arquétipos das Selecções Reader's Digest como ponto de partida.....	88
ii. Cenários.....	94
5 Conclusões	97
5.1 Considerações finais.....	97
5.2 Implicações no futuro.....	100
6 Referências bibliográficas	102

6.1	As Selecções do Reader's Digest.....	102
6.1.1	Webgrafia	102
6.1.2	Audiovisual.....	104
6.1.3	Referencia de imagens.....	104
6.2	Ambiente como Personagem	105
6.2.1	Webgrafia	105
6.2.2	Referencia de imagens.....	106
6.2.3	Audiovisual.....	107
6.3	Conceção e construção de mundos Fantásticos.....	107

Índice de figuras

Figura 1 - Primeiros fascículos da Revista Reader's Digest nos EUA e em língua portuguesa.....	7
Figura 2 Página de <i>Fun Fare</i> ; a Treasury of Reader's Digest <i>Wit and Humor</i>	8
Figura 3 Exemplos de algumas edições de livros das Selecções nos EUA (1960-2000) ..	9
Figura 4 - Cólifones dos variados livros editados nos EUA.....	10
Figura 5 “Reader’s Digest Great World Atlas” – 1961 – Edição Americana.....	11
Figura 6 Gráfico de número de bibliotecas existentes em Portugal no período de 1960-2003	13
Figura 7 Gráfico de alunos matriculados em Portugal dos vários níveis de ensino desde 1961-2022.....	13
Figura 8 Capas de alguns livros traduzidos em Português das Selecções do Reader’s Digest - 1970-2000	14
Figura 9 - Diferenças regionais no interior das edições do mesmo livro em países distintos:	15
Figura 10 Exemplo de um cólifone numa edição portuguesa das SRD.....	16
Figura 11 Ilustrações presentes no interior do livro Novo Atlas do Mundo	17
Figura 12 Ilustrações presentes no interior do livro “Ao encontro da Natureza”	18
Figura 13 Outros exemplos ilustrativos presentes nas Edições Reader’s Digest.....	19
Figura 14 Exemplos ilustrativos de definições e ícones usados para segmentação de paisagens.....	20
Figura 15 Elementos de simbologia americana	21
Figura 16 – Evolução do logotipo Reader’s Digest	23
Figura 17 T. Cole - “The Oxbow” (1836), <i>Metropolitan Museum of Art</i>	25
Figura 18 J.Gast - “American Progress” (1872)	26
Figura 19 Frederic Edwin Church -Niagara Falls.....	27
Figura 20 T. Moran, The Grand Canyon of the Yellowstone (1893–1901)	28
Figura 21 Albert Bierstadt - <i>Among the Sierra Nevada</i> , Califórnia.....	29
Figura 22 Thomas Hill - <i>Great Canyon of the Sierra</i> , Yosemite	30
Figura 23 William Keith, Hetch Hetchy Side Canyon, I – (1908)	31
Figura 24 Primeiras representações conhecidas de paisagens.....	33
Figura 25 Jose Manuel Ballester, 2013.....	37
Figura 26 Pinturas de Paisagens versus Período Artístico	38
Figura 27 Maurice Noble, Fundos de animação <i>Looney Tunes</i>	38

Figura 28 Exemplos de artistas que usavam paisagem como elemento principal dos seus quadros.....	40
Figura 29 – Autorretrato de C.D. Friedrich e localização geográfica dos seus percursos....	41
Figura 30 C.D. Friedrich - Teschen Altar (1808)	43
Figura 31 C.D.Friedrich, a) <i>Der Mönch am Meer (1808-10)</i> b) <i>Abtei im Eichwald (1810)</i>	44
Figura 32 <i>Stills</i> do documentário “CASPAR DAVID FRIEDRICH der offizielle Film zur Ausstellung in Hamburg”	45
Figura 33 Desenhos/ Estudos de campo de Caspar David Friedrich – parte 1.....	46
Figura 34 C.D.Friedrich - Desenhos/ Estudos de campo – parte 2.....	47
Figura 35 Desenhos/ Estudos de campo de Caspar David Friedrich – parte 3.....	48
Figura 36 “C.D.Friedrich y el uso del dibujo: un diagrama” – parte 1	49
Figura 37 “C.D. Friedrich y el uso del dibujo: un diagrama” - parte 2	49
Figura 38 “C.D.Friedrich y el uso del dibujo: un diagrama” – parte 3	50
Figura 39 Caspar David Friedrich, <i>Trees and Shrubs in the Snow</i> , 1828.	51
Figura 40 Comparação de desenhos Phillip Otto Runge e Caspar David Friedrich.....	51
Figura 41 C.D.Friedrich, “O Mar de Gelo”, 1823-1824, Kunsthalle Hamburg	52
Figura 42 T. Géricault, “Balsa da Medusa” - (1818-1819)	53
Figura 43 C.D. Friedrich - Estudos preliminares de placas de gelo/rochedos (1820-21)	54
Figura 44 - C.D. Friedrich - Vista através de uma Duna até ao Mar – grafite (1806).....	54
Figura 45 - C.D. Friedrich - Vista através de uma Duna até ao Mar – aquarela e lápis (1824)	55
Figura 46 Adrian Ludwig Richter, <i>The Watzmann</i> , (1824)	56
Figura 47 <i>The Watzmann</i> , Caspar David Friedrich (1824-25).....	56
Figura 48 <i>The Large Enclosure</i> , (1832) Caspar David Friedrich.....	57
Figura 49 <i>Evening on the Elbe</i> , (1832) Johann Philipp Veit adaptação de Caspar David Friedrich	57
Figura 50 <i>Women before the rising sun</i> (1818).....	58
Figura 51 <i>Fog in the Elbe Valley</i> (1821)	58
Figura 52 <i>Two Men Contemplating the Moon</i> (1825-30)	59
Figura 53 <i>Morning in the Riesengebirge</i> , (1810-11).....	59
Figura 54 C. D. Friedrich - <i>The Chasseur in the Forest</i> (1814).....	60
Figura 55 C.D. Friedrich " <i>Wanderer above the Sea of Fog</i> " (1818).....	61
Figura 56 - A. Hurter - Desenhos de produção de ambientes e estudo de personagens para <i>Branca de Neve</i> (1937).....	62
Figura 57 - G. Tenggren -Variados ambientes para filmes de animações (1937-1942)	63

Figura 58 - E. Payne - Estudos pictóricos de artistas	65
Figura 59 - E. Payne – Definição do tópico a desenhar numa mesma área	66
Figura 60 - E. Payne - Decisões tonais sobre uma paisagem	67
Figura 61 - E. Payne –Tipos de composições a evitar.....	68
Figura 62 E. Payne - Soluções para alterar ou seleccionar elementos interessantes	68
Figura 63 - E. Payne - Significado de vários itens em composição de imagem.....	69
Figura 64 - E. Payne – Exemplos divisão de massa usando um visor e percursos do olhar na imagem	70
Figura 65 - E. Payne - Arquétipos de esquemas de composição.....	72
Figura 66 - R. Lacoste – <i>Concepts</i> vários de ambientes naturais usando diferentes abordagens (2016).....	73
Figura 67 - R. Lacoste - Desenhos a preto e branco - estudos	74
Figura 68 R.Lacoste – Desenho de um ambiente fantástico como a base de produção digital.....	75
Figura 69 - R. Lacoste -Tutoriais de construção de ambientes (2016)	76
Figura 70 - R. Lacoste - Fotografias de saídas de campo.....	76
Figura 71 - Evidências do impacto de Caspar David Friedrich no seu trabalho digital.....	77
Figura 72 - R. Lacoste – Conceitos desenvolvidos para diferentes séries do jogo Assassin's Creed	78
Figura 73 Imagens de documentário biográfico de Tolkien.....	79
Figura 74 - Interpretação esquemática dos elementos essenciais para a construção de mundos, desenho da autora	81
Figura 75 Reinterpretação do esquema presente no livro Fantasia de Bruno Munari, desenho da autora	82
Figura 76 Caminhadas, saídas de campo com desenhos, registos fotográficos da autora....	82
Figura 77 Visitas de campo e registos gráficos, desenhos da autora.....	83
Figura 78 - Desenhos e testes de composição de paisagem. desenhos da autora.....	84
Figura 79 Mapas de Luz, desenhos da autora	84
Figura 80 Game Dev Técnico composição 2021/2022	85
Figura 81 - Primeiros conceitos Winds of Berkana, desenhos e 3D da autora.....	85
Figura 82 - Sofia Ribeiro - alguns elementos que se relacionam com a narrativa atual de W.O.B.	87
Figura 83 Desenhos iniciais de mapa tendo em conta placas tectónicas.....	88
Figura 84 Arquétipos de paisagens presentes nas Edições Reader's Digest, desenhos e apontamentos da autora.....	88

Figura 85 Mapa idealizada do mundo de Berkana, desenhos da autora	89
Figura 86 – Identificação dos arquétipos no mapa e visualização panorâmica do ambiente, desenhos da autora	89
Figura 87 Referencias de locais montanhosos usando um arquétipo Reader's Digest	90
Figura 88 - Desenvolvimento de ambientes naturais da “casa de partida”, desenhos da autora I.....	91
Figura 89 -- Desenvolvimento de ambientes naturais da “casa de partida, desenhos da autora - II.....	92
Figura 90 - Evandro Sequeira, Tridimensionalização da cena para integrar em Unity,.....	93
Figura 91 – Desenhos de Bastiões e pontos importantes para a narrativa de Winds of Berkana, desenhos da autora I.....	93
Figura 92- Desenhos de Bastiões e pontos importantes para a narrativa de <i>Winds of Berkana</i> , desenhos da autora II	94
Figura 93 - Desenvolvimento de ambientes naturais tendo em conta mapa definido, desenhos da autora - I.....	95
Figura 94 – Desenvolvimento de ambientes naturais tendo em conta mapa definido, desenhos da autora - II	96

1 Introdução

“O produto da fantasia, tal como o da criatividade e da invenção, nasce de relações que o pensamento cria com o que conhece (...)”

(Munari, 1997)

Tudo o que está internalizado por nós, já esteve antes numa relação connosco. Pensamento criativo surge do conjunto de relações que fazemos com aquilo que já conhecemos. É sobre esta premissa que a ideia deste trabalho se desenvolve, numa tentativa de alinhar a multiplicidade de referências artísticas, memórias e questionar certos construtos e métodos previamente usados para resolução de uma tarefa. Desenhar continuamente sem reflexão e esperar uma maior eficiência na entrega do trabalho desenvolvido, ou manter os vícios originais da aprendizagem autónoma fazendo parte de uma linha de produção de um projeto digital, pode ser contraproducente e desencorajante para o artista. Para que a nossa técnica melhore, é necessário pensar não só no que se desenha, mas no método que sustenta a nossa prática. Até porque a prática de desenho, está intimamente ligada com um descodificar de relações visuais, que encontram no papel um espaço para repousar. É sobre esta, busca, que se inicia o caminho.

1.1 Objetivo

Como o título indica, o objeto desta dissertação relaciona-se com a conceção de paisagens naturais geomorfológicas de narrativas fantásticas, o seu cruzamento com os arquétipos¹ de ambientes presentes nas Edições das Selecções do Reader's Digest². A partir dos arquétipos presentes nas Selecções do Reader's Digest vai-se idealizar *concept art* de

¹ É importante definir qual o sentido da palavra arquétipo sendo que ela está presente desde o início da definição de pergunta. Consideram-se arquétipos como as ideias (e neste caso modelos) primordiais de algo. Esta é uma definição que tem várias aplicações, mas surge pela primeira vez com Platão. Arquétipo. (2023). Em Wikipédia, a enciclopédia livre. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Arquétipo>

² A grafia anterior à implementação do acordo ortográfico é mantida nesta dissertação, porque grande parte dos livros consultados eram anteriores à implementação deste acordo.

ambientes naturais, que posteriormente será integrada no projeto de um jogo denominado *Winds of Berkana*, desenvolvido no GameDevTécnico.

Tomando como ponto de partida o trabalho e método desenvolvido por artistas de referência, propomo-nos a uma exploração artística com o intuito de definir uma metodologia que nos permita criar paisagens naturais geomorfológicas com ênfase no fantástico. E posteriormente, aplicar este método num contexto em que se torna necessário fazer esta conceção de ambientes imersivos, solucionando uma demanda de uma indústria exigente e em permanente evolução.

1.2 Proposta

Em termos de metodologias usadas, temos como proposta avançar nesta dissertação através de uma pesquisa teórico-prática. Posteriormente usaremos uma abordagem semiótica aos arquétipos e símbolos das Selecções Reader's Digest., e através de um método intuitivo contamos desenvolver uma metodologia eficiente para a conceção de ambientes fantásticos, usando as ferramentas de desenho digital e desenho analógico. Esta pesquisa irá permitir desenvolver uma metodologia eficiente para a conceção de ambientes fantásticos, usando as ferramentas de desenho digital e desenho analógico. Apesar da múltiplas de abordagens de desenho nas ideações de ambientes contemporâneos³, cingimo-nos a uma análise das metodologias empregues na construção de mundos bidimensionais. É também uma solução que decorre da participação em *Winds of Berkana* - todos os conceitos desenhados, eram transformados em 3D, para posteriormente ter uso em ambiente de jogo.

1.3 Estrutura

Em termos de estrutura, subdividiu-se esta análise em três capítulos importantes: um capítulo que contextualiza historicamente o papel das edições e as influências dos movimentos artísticos americanos nos seus desígnios editoriais; de seguida outro capítulo

³ De desenho à produção de imagens compostas digitalmente, à escrita, à produção de música, filmes, jogos, realidade virtual ou aumentada, as possibilidades de contruir representações de ambientes tem aumentado exponencialmente à medida que as possibilidades tecnológicas também se amplificam.

que analisa o conceito de ambiente como personagem, fazendo uma retrospectiva histórica sobre história de paisagem e com enfoque nas metodologias de artistas paisagistas; e por fim, um capítulo de aplicação prática e de construção de mundos para um ambiente de videogame, de algumas metodologias previamente estudadas em anteriores capítulos.

1.4 Justificação

Num mundo tão acelerado e tão fascinado pelos resultados, para concretizar uma ideia de um mundo fantástico, importa sistematizar metodologias eficientes que permitam não só a construção de narrativas, mas mundos que as consigam sustentar dentro de todas as suas contrariedades. Por antever esta necessidade, e talvez por fazer parte da última geração de crianças que viveram uma infância sem computadores, fui buscar às minhas memórias, algumas referências e relações criativas que ajudariam nesta construção. Seria também um desafio e um exercício de memória de tempos de infância, onde ficava absorvida por um conjunto de informações proporcionadas pelos livros da minha biblioteca caseira. E é aqui que surgem os livros das Edições das Selecções do Reader's Digest, editora que através da sua distribuição teve um impacto (até agora não estudado), sobre uma contemporânea geração de adultos que viveram a sua infância antes do advento da internet. É analisado a forma como fazia chegar os seus livros às casas de muitos portugueses, como comunicava, como subdividia a informação e os ambientes através dos seus arquétipos e símbolos - o que significavam as edições e a representação da sociedade americana num período de guerra-fria. Sem contar que, os próprios conteúdos presentes nas suas edições de livros, podem ter sido inspirados por mitos e movimentos artísticos da arte paisagista americana⁴. Havia um fascínio e uma mística, das gerações nascidas nos anos 1970-90, de todas as vezes que um livro era aberto, e se deparavam com as ilustrações de cariz científico, que tinham como objetivo explicar de forma sucinta, a resposta a uma determinada pergunta.

Todas estas referências, vindas diretamente da gaveta da memória, fariam mais sentido se fossem entrecruzadas com metodologias de antigos e contemporâneos mestres de desenho e pintura. Com particular enfoque naqueles cuja criação de paisagens e ambientes, permita ser o cenário ideal para o desenvolvimento de uma narrativa fantástica. Mas antes disso,

⁴ Como a Hudson River School, ver capítulo 1.2. ii. *A Hudson River School – os ambientes épicos dos EUA como ferramenta de construção e narrativa.*

seria necessário fazer o devido enquadramento, estudando a representação de paisagem ao longo da história.

O termo Paisagem é de dimensão tão ampla, que existe uma grande diversidade na abordagem do tema. Desde que nos conhecemos como humanidade, temos modificado o ambiente onde nos inserimos para obtermos vantagens na nossa sobrevivência enquanto espécie. A paisagem por isso, tornou-se um conceito vasto, podendo ir desde a pintura e desenho de paisagens, paisagismo (onde compreende arquitetura, design e urbanismo), geografia, turismo, literatura, ecologia entre outros⁵, serve até como adjetivo ou metáfora, quando abordamos uma questão de forma panorâmica⁶. Nesse sentido, por vezes torna-se necessário consultar o verbete da palavra em si⁷, numa tentativa de clarificar quais os limites deste termo. Dado o argumento, vamos revisitar um pouco do percurso histórico do desenho de paisagens na história ocidental⁸, e de que forma artistas de referência estruturaram a sua abordagem a este tema específico.

No meio desta análise, vamos tentar perceber qual o impacto que este tema teve na formação de artistas e de que forma a aplicação de novas metodologias de desenho de Natureza, impactou a sua representação e o seu tratamento como um “personagem” independente num quadro. Após uma breve retrospectiva histórica sobre representação de paisagem, de artistas relevantes do meio e de uma pequena passagem sobre os elementos construtivos que compõem o desenho, será feito um aprofundar das metodologias usadas por Casper David Friedrich, Edgar Payne e Raphael Lacoste sobre a forma de produzir imagens de lugares imaginários em detrimento das personagens. A escolha destes artistas,

⁵ (Menezes 2002, citado em Vieira, D. (2006). Paisagem e Imaginário: Contribuições Teóricas para uma História Cultural do Olhar, Faculdade Integrada do Recife – FIR – Revista Fénix. Revista de História e Estudos Culturais, Brasil.)

⁶ (Subirats, Eduardo, citado em idem)

⁷ Na definição do Priberam, paisagem vem do francês *paysage* e refere-se a uma “Extensão de território que se abrange com um lance de vista.: Desenho, quadro, género literário ou trecho que representa ou em que se descreve um sítio campestre.” "paisagem", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2021, <https://dicionario.priberam.org/paisagem> [consultado em 13-06-2021].

⁸ Certamente haverá documentação e reflexão sobre o Oriente, existem exemplos de desenhos de paisagens ainda na Dinastia Tang (618-907). A prática e pensamento de desenho diferiam do que se passava na Europa até então, este ensaio por decisão da autora centrar-se-á no panorama ocidental europeu.

relaciona-se com o impacto que os seus trabalhos trouxeram para a construção de ambientes e paisagens dentro do seu tempo e do seu lugar. Na prática, busca-se um esqueleto que auxilie a formação de uma metodologia eficiente e que se consiga traduzir na contemporaneidade do meu trabalho.

Posteriormente, chegamos ao capítulo final desta dissertação, onde após uma breve análise do que consiste a construção de um mundo fantasiado, aplicamos e materializamos a pesquisa teórica em aplicação prática. As metodologias pesquisadas são experimentadas e partir daí aplicadas na resolução de um ambiente natural adequado às exigências da narrativa de *Winds of Berkana*. Documentamos e ajustamos toda a metodologia, para que consigamos dar resposta ao objetivo inicial que nos apresentamos.

2 Selecções do Reader's Digest

Ainda não está estudado a fundo, qual o impacto desta editora na construção intelectual de muitas das crianças que nascidas entre os anos 1970 a 1990, puderam ter contacto com esta editora. A diversidade de edições e tipologias de livros permitiam muitas horas de imersão no conhecimento coletivo que propagavam, e certamente permitiram criar todo um conjunto de relações e sinapses consolidadas pelo conhecimento adquirido.

De forma a dar um contexto maior a esta dissertação, de seguida tentaremos fazer uma caracterização desta editora, dos contornos que teve no território nacional e de que forma a estética cultural americana influenciava a imagética e os conteúdos presentes nestes livros.

2.1 As Selecções Reader's Digest.

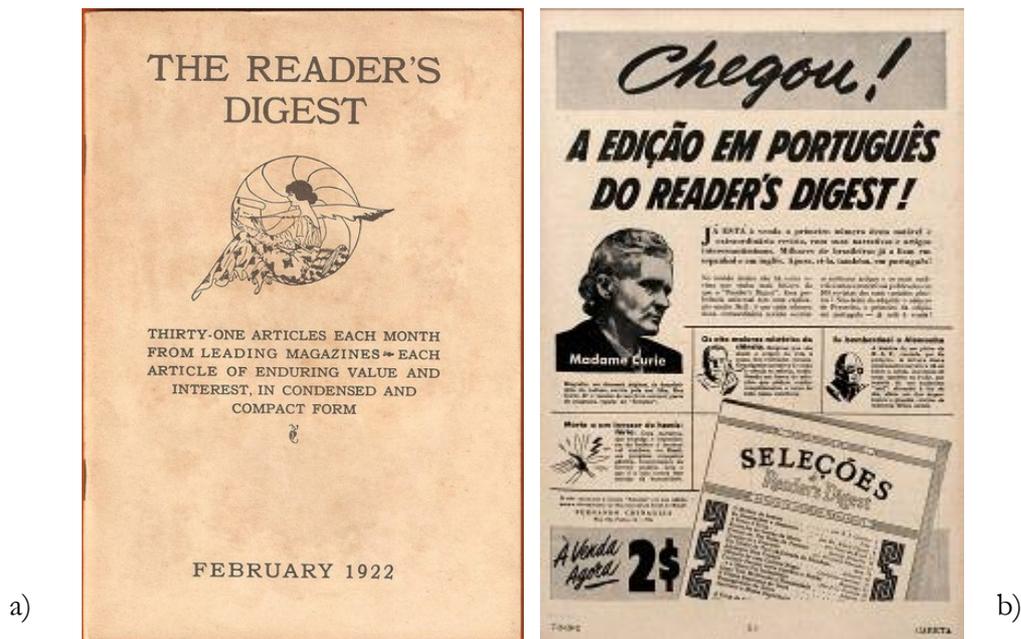
Conhecida em Portugal e no Brasil como Selecções do Reader's Digest (ou apenas “as Selecções”), a Reader's Digest foi uma editora relevante no panorama nacional principalmente nas décadas de 1960 a 2000, período em que a sua direção se desloca para Portugal devido às alterações sociais e económicas que ocorriam no Brasil⁹. No início, era somente uma revista que aglomerava um conjunto de artigos variados¹⁰ (cerca de 30 artigos por fascículo – 1 por dia), selecionando-os mediante temas relevantes de modo que fossem “digeridos” de uma assentada. A grande diferença reside na forma como este tipo de conteúdo chegava ao seu público. As revistas Reader's Digest iniciaram a sua publicação mensal em Fevereiro de 1922 (Figura 1), e baseavam-se num sistema de assinatura.

⁹Para além de estar instaurada uma ditadura militar que durou desde 1964-85, e de haver um acirrar de instabilidade social no início da década de 1970, os Correios do Brasil eram pouco desenvolvidos e não havia infraestrutura capaz de agregar uma estrutura de marketing direto que a Revista necessitava. Nesse sentido a passagem para Portugal deu-se em 1967, editando e produzindo a revista Selecções, ainda na variante linguística brasileira, e a exportá-la para o Brasil. Em 1988, Portugal obteve uma equipa editorial diferenciada, o que permitiu que conteúdos distintos para público português e para o público brasileiro. (50º ANIVERSÁRIO | *Selecções do Reader's Digest*, 2021)

¹⁰ Uma espécie de “clipping” - a compilação de artigos e seleção de notícias é algo muito recorrente e que vem desde a invenção da imprensa. vede <https://pt.wikipedia.org/wiki/Clipping>

Figura 1 -

Primeiros fascículos da Revista Reader's Digest nos EUA e em língua portuguesa



Nota: a) – Capa da Primeira Edição Reader's Digest em Fevereiro de 1922, onde clarifica que tipo de conteúdos tem no seu interior b) – Anúncio de Propaganda do primeiro número em português, em Fevereiro de 1942

Fundada por DeWitt e Lilla Bell Wallace (sua esposa), esta revista surge de um passatempo que DeWitt tinha desenvolvido quando recuperava das suas feridas da 1ª Guerra Mundial. De visão conservadora, e tendo como base ideológica vincada uma utopia modernizadora¹¹, mas ao mesmo assente a uma ideia de progressismo¹² e tradicionalismo¹³, a revista ganha assinantes entre os clubes de leitura femininos e professores na sua fase inicial. Facilmente se espalha no seio das famílias norte-

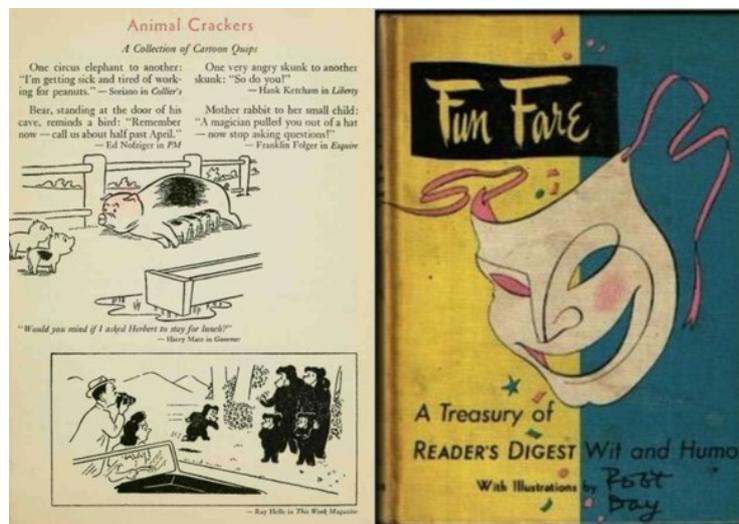
¹¹ agregada ao americanismo do séc. XX- (Tota, 2000)

¹² Progressismo é uma doutrina filosófica que está assente na ideia de avanços tecnológicos e tudo aquilo que permite um afastamento de uma sociedade bárbara para uma organização civilizacional. É uma filosofia que se assenta, principalmente nos EUA na primeira metade do séc. XX nos avanços tecnológicos, ao saber, acesso a um ambiente de trabalho eficiente e também acesso à propriedade privada e liberdades individuais. <https://en.wikipedia.org/wiki/Progressivism>

¹³ (Tota, 2000)

Figura 2

Página de *Fun Fare*, a Treasury of Reader's Digest *Wit and Humor*



Nota: Aqui é onde percebermos a importância destes autores na promoção deste livro. Vale recordar que Robert James Day era um cartoonista que colaborava com a revista *New Yorker* e Bob Hope era um comediante bastante conhecido na época.

-americanas¹⁴, e se propaga para outros países, iniciando a sua expansão em 1938 no Reino Unido. A partir de 1940 expande-se para a América Latina e Cuba e em 1942 (Figura 1) chega ao Brasil. Tem a sua primeira edição em português em Fevereiro desse ano e em 1967 e por conta dos desenvolvimentos políticos nestes dois países¹⁵ passa a editar de Portugal. Importa referir também que a produção das revistas e dos livros estruturalmente obedeciam a certas características: eram revistas de formato de bolso, havia vários tipos de publicações nesta revista, desde artigos e curiosidades científicas, até histórias e romances¹⁶; o uso de publicidade nas revistas esteve condicionado (até meados da década de 1950), e era através de correio publicitário ou correio direto que obtinham novas de assinaturas e novas compras de livros. A partir de 1960, os envios eram integrados com incentivos e prémios, que vinham com textos persuasivos comuns à época, raspadinhas e prémios em

¹⁴ Maioritariamente de classe média, brancas e caucasianas, famílias essas que dentro de uma sociedade que promovia a segregação

¹⁵ Vide nota 5.

¹⁶ Há alguma dificuldade em identificar o respetivo autor das peças, porque nem sempre eram assinadas particularmente nas edições portuguesas.

vale cheque. Esta abordagem decaiu de moda a partir do momento que muitas situações de fraude passaram a estar associados a esquemas de marketing direto,¹⁷ e passaram a afastar clientes com receio de serem enganados. Apesar de não ser o caso com as Selecções, (os concursos eram legítimos), mas houve nesta altura uma propagação de publicidade enganosa com a mesma abordagem e o mesmo discurso, avançando-se para a sua regulamentação, o que dificultava a captação e confiança de novos clientes. Em 2003 esta prática é abandonada nos EUA.¹⁸

Com a edição em capa dura de compêndios de alguns artigos e anedotas (Figura 2), mais tarde surge a necessidade de publicar livros orientados para os variados temas (Figura 3), há medida que os públicos foram sendo refinados. Era comum usar-se edição parcial (*partwork*), que se caracteriza pelo envio de fascículos com uma periodicidade semanal ou quinzenal, que posteriormente seriam encadernados.

Figura 3

Exemplos de algumas edições de livros das Selecções nos EUA (1960-2000)



¹⁷ A abordagem e próprio *copy* destes envios era demasiado hiperbolizado – característico da abordagem publicitária dos 1960-90, os “*Call to Action*” eram muito diretos com verbos ativos e com sensação de perda de oportunidade caso não adquirisse/comprasse algo - por exemplo: “Quanto mais cedo comprar, mais pode ter acesso a um cheque no valor XXX”. The surprising history of Reader's Digest. (sem data). The Economist. Obtido 13 de agosto de 2023, de <https://www.economist.com/culture/2022/02/04/the-surprising-history-of-readers-digest>

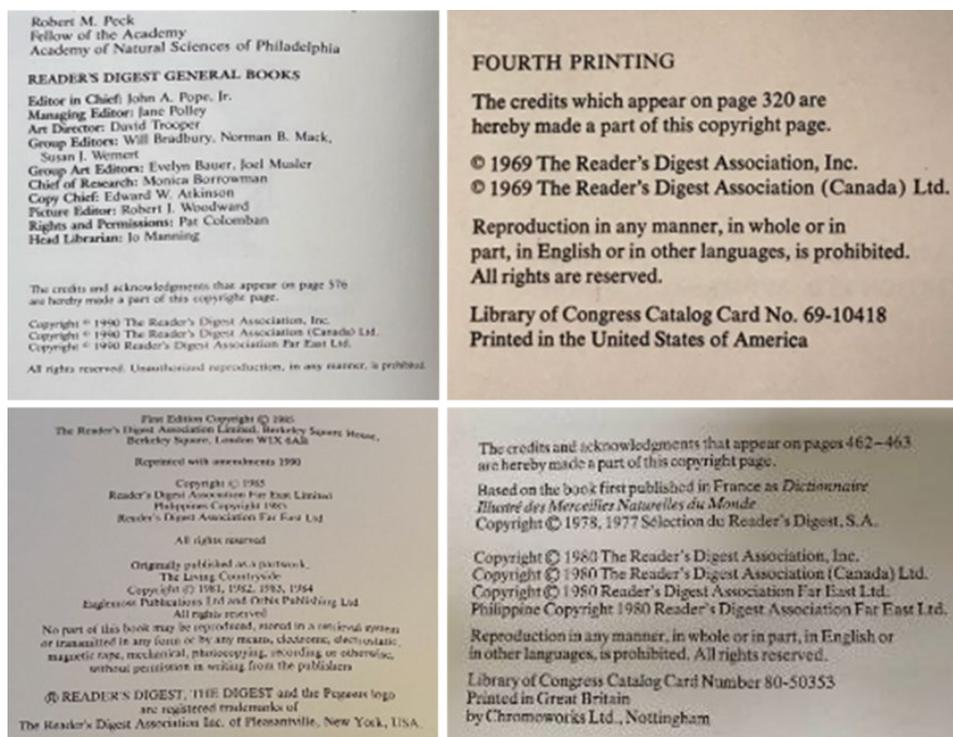
¹⁸ «Digest» drops prize draws. (2003, abril 23). The Independent.

<https://www.independent.co.uk/news/media/digest-drops-prize-draws-116381.html>

Muitas das publicações editadas em livro, relacionavam-se com segmentos que já tinham alguma reflexão dentro do espaço da revista. E os temas eram variados passando de novelas, a pequenos trechos humorísticos, a viagens pelo campo e contacto com a Natureza e pequenas dicas que se relacionavam com o quotidiano dos leitores desta revista. Os livros que não se relacionavam com as antologias de contos¹⁹, funcionavam quase como manuais de sobrevivência à vida moderna exaltando a figura e o papel do Homem temerário, aventureiro e empreendedor. Apesar desta origem, a produção e seleção dos conteúdos destes livros era relacionada com as características locais de cada sede, e adaptada/traduzida mediante a equipa editorial e recursos no terreno (Figura 4).

Figura 4 -

Cólofones dos variados livros editados nos EUA



Nota: Exemplos de cólofones dos variados livros editados nos EUA, muitas edições lançadas pelas Selecções foram produzidas localmente e adaptadas mediante traduções.

Era comum nos respetivos prontuários de cada tema, haver desenhos esquemáticos, ilustrações científicas que permitiam uma base sólida de conhecimento sobre as matérias

¹⁹ Todas estas obras para além de exalar o “*American Dream*” com elementos muito ténues de “*Americana*”, sobretudo num período em que a guerra fria estava acirrada, estas edições davam-nos uma noção sobre o que era ser americano, ou o que era ser ocidental.

em causa, esta característica era transversal a quase todos estes manuais, exaltando a missão civilizadora que o Reader's Digest se propunha (Figura 6).

Figura 5

“Reader's Digest Great World Atlas” – 1961 – Edição Americana



Nota: Exemplo de conteúdos internos

Relativamente às adaptações e traduções, a estética mantinha-se no seu global e a utilização de ilustrações a acompanhar a informação escrita também. É importante evidenciar que o património de conteúdos ilustrados, fotografias, textos com base científica era tão rico que permitia vários desdobramentos sobre o mesmo tipo de assunto. Para o contexto português (Figura 1), e porque esta editora ganhou presença física em 1967²⁰, esta oferta de produtos era bastante vantajosa. Na década de 1970 passámos pelo término da ditadura e democratização do ensino (Figura 7), e em consequência houve um maior número de pessoas com sede de conteúdos (era evidente nesta altura que o acesso à educação, era acesso também a melhores condições de vida).

A distribuição de bibliotecas em território nacional ainda era insuficiente (Figura 6), daí existir uma necessidade de aceder a esses conteúdos através de uma biblioteca privada. Ou seja, falamos do panorama ideal para a venda de livros por correspondência²¹.

²⁰ Ver nota 5.

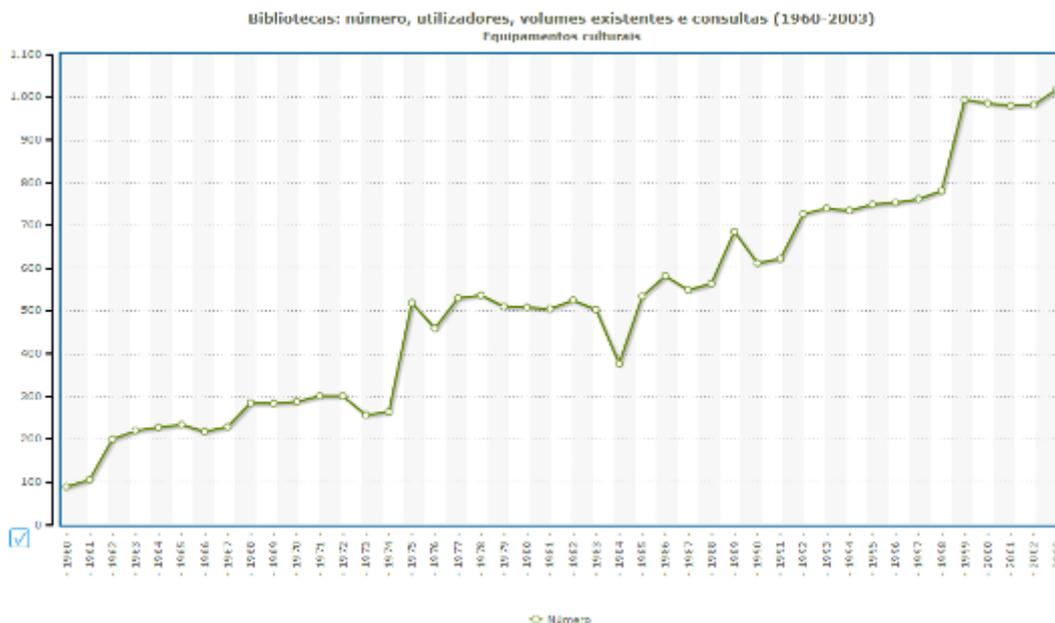
²¹ Não é por acaso que surge a Circulo de Leitores surge em 1971, empresa que vende livros e enciclopédias porta a porta.

Em termos de diferenças editoriais, podemos fazer uma análise sobre os conteúdos que chegavam a Portugal (Figura 8). No catálogo de oferta de livros havia destaques a livros sazonais, ou seja, a oferta que tínhamos acesso (para além de não se encontrar à venda em nenhum outro distribuidor) era limitada no tempo. Esta abordagem de marketing que potenciava a decisão de compra. Dicionários, compêndios, muitas edições dedicadas à: Natureza; Geografia; Ciência e Atualidades. Este tipo de livros era o que compunham parte das bibliotecas privadas de muitos portugueses particularmente nas décadas de 1970-2000 quando a pesquisa ainda não era digital²².

²² O acesso à internet ainda era feito de forma bastante arcaica, a difusão tecnológica de computadores ainda estava nos seus primórdios.

Figura 6

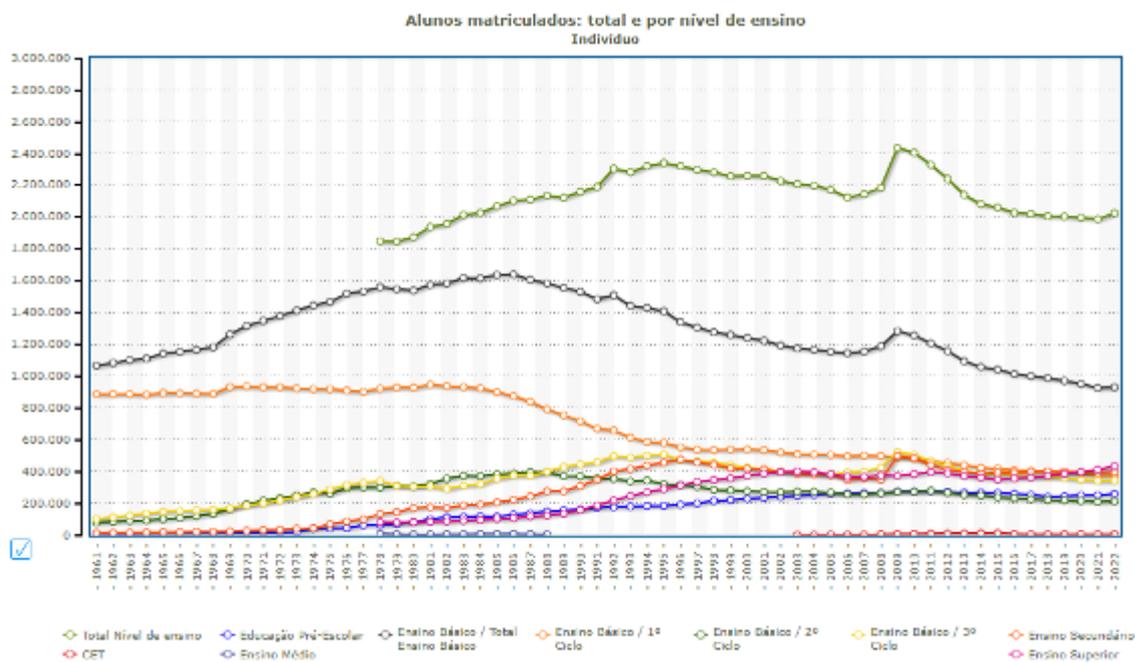
Gráfico de número de bibliotecas existentes em Portugal no período de 1960-2003



Nota: Fonte: Pordata

Figura 7

Gráfico de alunos matriculados em Portugal dos vários níveis de ensino desde 1961-2022.



Nota: Existem vários pontos de inflexão que estão associados a vários momentos da economia em Portugal. Fonte: Pordata

Figura 8

Capas de alguns livros traduzidos em Português das Selecções do Reader's Digest - 1970-2000



O desenho editorial das páginas tinha algumas diferenças (Figura 9), em termos de impressão e edição: nem todos os livros tinham número ISBN (Figura 10), a venda destes livros era feita maioritariamente por correspondência, faltava por vezes a menção dos autores, ficha técnica tinha falhas no seu preenchimento, negligenciando de onde vinham estas adaptações faltando referir por vezes onde era a primeira edição original.

Figura 9 -

Diferenças regionais no interior das edições do mesmo livro em países distintos:



a)

O relevo cárstico em regiões tropicais

As dimensões e formas estranhas dos cenários das regiões tropicais espedem-se em primeira ordem para as dissoluções calcárias. Embora a maioria das regiões tropicais seja húmida, há algumas zonas onde o relevo cárstico é mais desenvolvido. Em algumas zonas húmidas de grutas e cavernas há um tipo de relevo cárstico. O relevo cárstico é mais desenvolvido em regiões tropicais húmidas. No México, o relevo cárstico é mais desenvolvido em regiões tropicais húmidas. No México, o relevo cárstico é mais desenvolvido em regiões tropicais húmidas.

1 - Caverna; 2 - Lago de Batangajon; 3 - Lago de Batangajon; 4 - Lago de Batangajon; 5 - Lago de Batangajon; 6 - Lago de Batangajon; 7 - Lago de Batangajon; 8 - Lago de Batangajon; 9 - Lago de Batangajon; 10 - Lago de Batangajon.

Formentor (Cabo)

Formentor (Cabo) é uma cidade localizada no norte de Portugal. É conhecida pela sua beleza paisagística e pelas suas paisagens únicas. O relevo cárstico é mais desenvolvido em regiões tropicais húmidas. No México, o relevo cárstico é mais desenvolvido em regiões tropicais húmidas.

Uma costa recortada: a costa dálmata

Exemplo típico de costas cujo traçado depende estritamente da estrutura do relevo da costa. A costa dálmata é caracterizada por um traçado muito irregular, com muitas baías e canais. A costa dálmata é caracterizada por um traçado muito irregular, com muitas baías e canais.

Antes do sismo; Depois do sismo.

temos aproximadamente, na maior parte das vezes, formações agrupadas, separadas apenas por pequenas e variadas faixas, com comunicação entre si, que constituem um verdadeiro labirinto. Estas faixas de rochas são resultado de fraturas de certas zonas calcárias por de baixo de Alagoas, mas cuja evolução não merece o mesmo nome da forma que se encontra no mesmo tipo de rochas da Toscana. Estas rochas são, em termos geológicos, um tipo de relevo cárstico, com o mesmo tipo de relevo que se encontra no mesmo tipo de rochas da Toscana. Estas rochas são, em termos geológicos, um tipo de relevo cárstico, com o mesmo tipo de relevo que se encontra no mesmo tipo de rochas da Toscana.

156

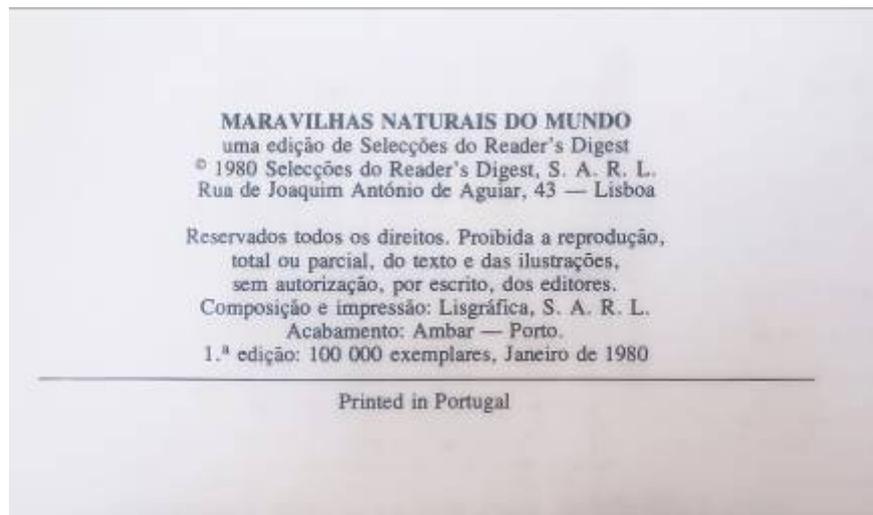
Krakatoa

Quando o monstro acordou, em 1883, o mundo do espanto foi ouvido a 2000 km da ilha. A notícia, na Europa, o pôs do Sol, telado pelos céus, foi tão bruto...

1883, o mundo do espanto foi ouvido a 2000 km da ilha. A notícia, na Europa, o pôs do Sol, telado pelos céus, foi tão bruto...

b)

Nota: a) Book of Natural Wonders - Edição norte americana; b) Dicionario Ilustrado das Maravilhas Naturais do Mundo - Selecções do Reader's Digest .1970-2000

Figura 10**Exemplo de um cólofone numa edição portuguesa das SRD**

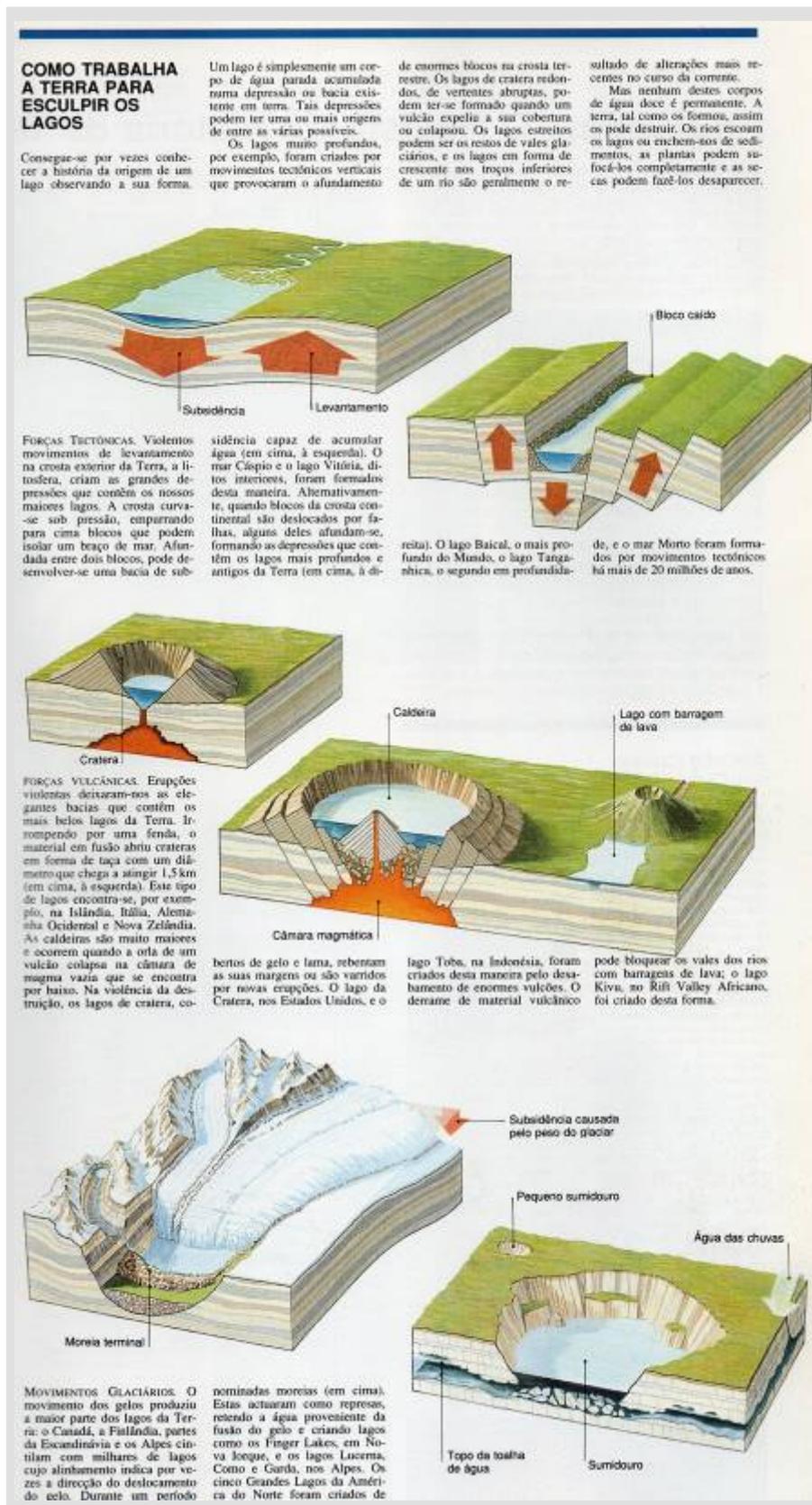
Nota: Neste cólofon podemos nos aperceber da falta de certas informações que se relacionam com a edição original e ISBN

Fazia parte de toda uma estratégia global associar elementos gráficos - como fotografias, desenhos, esquemas - aos textos produzidos. Esta esquematização favorecia o entendimento e o interesse mais aprofundado da matéria em questão, expondo não só a informação teórica, mas a explicação visual que se relacionava com isso. Este esquema, era como se aplicasse as quatro regras do método cartesiano²³ à paginação e condução das narrativas dentro destes livros. Estamos a falar não de livros científicos, especialmente porque o público-alvo não era especializado, mas sim, uma mistura entre livro científico e enciclopédia – uma ferramenta de iniciação científica (sobretudo para as gerações mais novas da altura). É devido ao conjunto de registos de desenhos, esquemas sequenciais e informações e que permitem ao consumidor destes livros, uma maior perceção de como as coisas funcionam em diversas áreas de saber (Figura 12, 13 e 14).

²³ “Nunca aceitar como verdadeira qualquer coisa sem a conhecer como tal; Dividir o problema em tantas quantas partes fossem necessárias para o resolver; Conduzir por ordem os meus pensamentos, começando pelos objetos mais simples e mais fáceis de conhecer até aos mais compostos (admitindo uma ordem entre eles entre aqueles que não se prendem naturalmente uns com os outros; e por ultimo, fazer enumerações tão completas e revisões tão gerais que tivesse a certeza de nada ter omitido – adaptado de Renes Descarte (1637)” – (Munari, 2019)

Figura 11

Ilustrações presentes no interior do livro Novo Atlas do Mundo



Nota: Ilustrações presentes no interior do livro Novo Atlas do Mundo
 Selecções do Reader's Digest .1970-2000

Figura 12

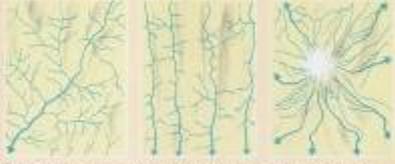
Ilustrações presentes no interior do livro "Ao encontro da Natureza"

A OBSERVAÇÃO DA NATUREZA

O padrão de drenagem dos rios é afectado pelo terreno

Um rio de água doce tem o seu curso afectado pelo terreno que o rodeia. A forma e a direcção do curso dependem da forma e da direcção das linhas de drenagem que se estabelecem no terreno.

monumental, com o modo como a água corre na superfície e no interior das rochas, e como a água se infiltra no solo e no subsolo.



Os padrões dendríticos desenvolvem-se em terrenos com drenagem irregular e irregularmente inclinada.

O padrão de drenagem paralelo desenvolve-se em terrenos com drenagem regular e regularmente inclinada.

Os padrões radiais desenvolvem-se em terrenos com drenagem radial e radialmente inclinada.



Chorão do rio de Prater, nos Estados Unidos, com as árvores sem folhas, o rio parece um espelho. Este rio é alimentado por água quente que emerge do solo, e a água quente mantém as árvores sem folhas.

Este rio é alimentado por água quente que emerge do solo, e a água quente mantém as árvores sem folhas.

Este rio é alimentado por água quente que emerge do solo, e a água quente mantém as árvores sem folhas.

As árvores atrofiadas do limite da vegetação arbórea são moldadas pelos ventos

As árvores atrofiadas do limite da vegetação arbórea são moldadas pelos ventos. Estas árvores são conhecidas por serem árvores de vento, e são moldadas pelos ventos que sopram constantemente sobre elas.

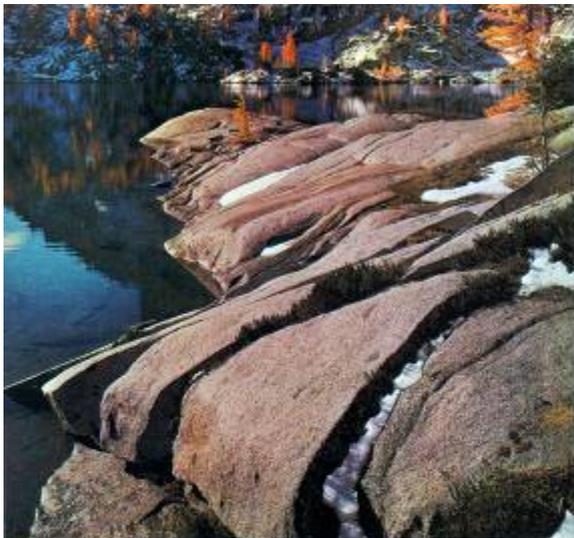


As árvores atrofiadas do limite da vegetação arbórea são moldadas pelos ventos. Estas árvores são conhecidas por serem árvores de vento, e são moldadas pelos ventos que sopram constantemente sobre elas.

As árvores atrofiadas do limite da vegetação arbórea são moldadas pelos ventos. Estas árvores são conhecidas por serem árvores de vento, e são moldadas pelos ventos que sopram constantemente sobre elas.

As árvores atrofiadas do limite da vegetação arbórea são moldadas pelos ventos. Estas árvores são conhecidas por serem árvores de vento, e são moldadas pelos ventos que sopram constantemente sobre elas.

As árvores atrofiadas do limite da vegetação arbórea são moldadas pelos ventos. Estas árvores são conhecidas por serem árvores de vento, e são moldadas pelos ventos que sopram constantemente sobre elas.



Terra atingida de ventos e espantos é arrastada para as frentes de uma rocha. Inicialmente, apenas as plantas com sistemas radiculares pouco desenvolvidos conseguem atingir essas frentes. Porém, sob a ação incessante do gelo que se infiltra, das radiações de temperatura e dos ventos, as rochas vão-se fendendo.

O desgaste revela a estrutura das rochas



A estratificação é o desenvolvimento da rocha sob a forma de lâminas, que se assemelha ao descair de uma cebola.

A fraturação, que se verifica muitas vezes nos calcários, revela a regularidade das rochas para partir ao longo das linhas de fratura.

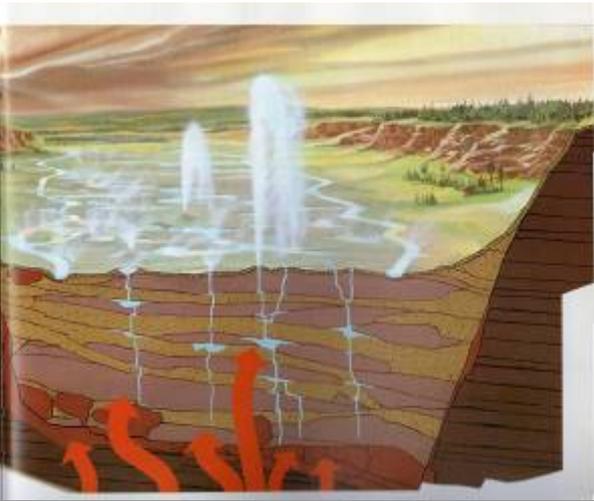
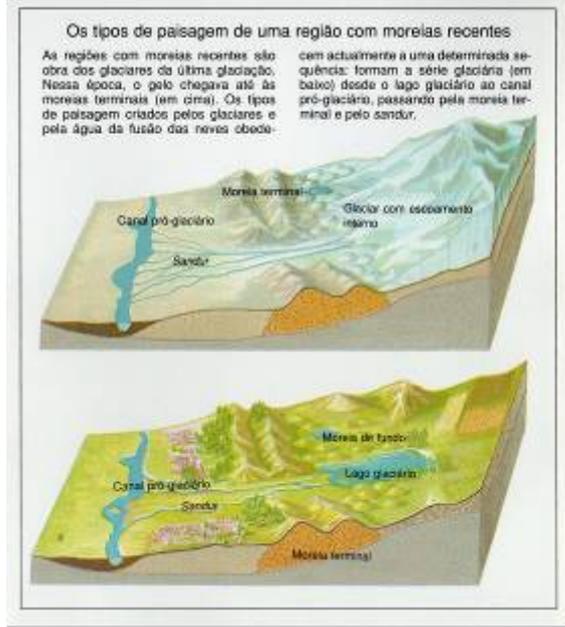
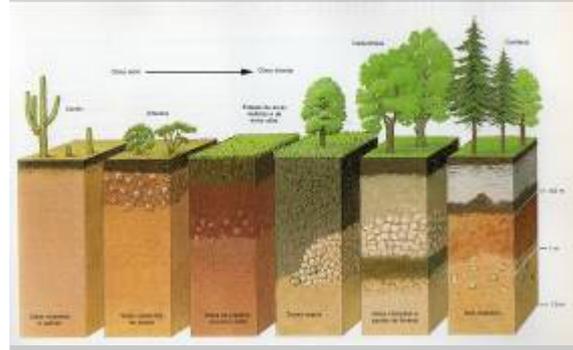
Em consequência da fraturação gradual, que pode ocorrer quando uma rocha de grãos grosseiros se desgasta, esta é desgastada.



Os aspectos arredondados e corroídos desta rocha calcária é o resultado do desgaste de origem química: a água da chuva, que contém um ácido fraco, dissolve e faz desaparecer gradualmente parte do pórea.

Figura 13

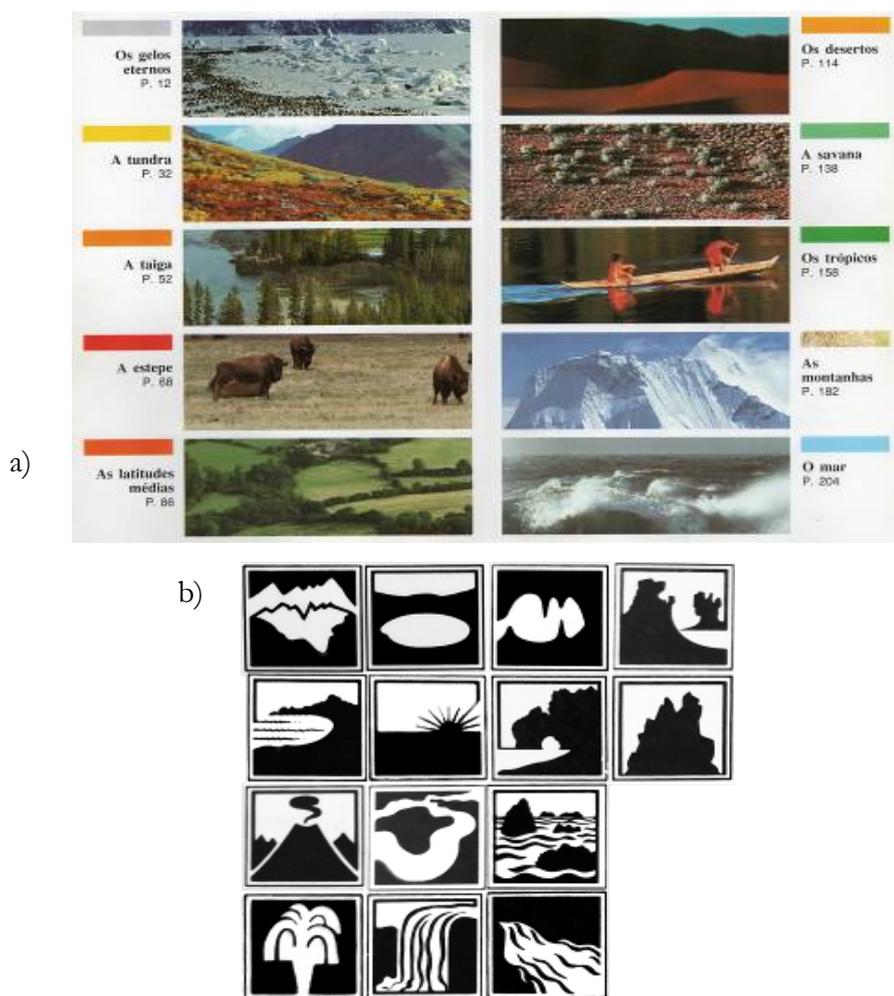
Outros exemplos ilustrativos presentes nas Edições Reader's Digest



Nota: Selecções do Reader's Digest .1970-2000

Figura 14

Exemplos ilustrativos de definições e ícones usados para segmentação de paisagens



Nota: a) Índice presente em “Esta Terra Magnífica” b) Ícones presentes no “Dicionário Ilustrado das Maravilhas Naturais do Mundo”

Existiam várias equipas especializadas a escrever estes livros, havendo alguns que eram coordenados com autores de renome (Figura 8), como por exemplo David Attenborough. Em Portugal houve não só uma tradução de conteúdos, mas também uma adaptação dos mesmos através de opções gráficas distintas (Figura 9), usando símbolos que não pareciam existir nas outras edições (Figura 14). Era como se existissem diversas tipologias de ambientes, que apesar de ligados entre si, eram comunicadas através de ícones específicos, capítulos e cores específicas (Figura 14 - a), os tais elementos que são identificados pela autora como arquétipos de paisagens naturais (Figura 14 - b)²⁴.

²⁴ Ver Figura 84

2.2 A simbologia e o Realismo norte-americano como base de construção de Narrativa

Figura 15

Elementos de simbologia americana



Nota: “*Motherhood and apple pie*” (Imagem publicada pelo *United States Department of Agriculture* com referência aos ícones culturais americanos, tais como a tarte de maçã, basebol, a bandeira americana entre outros) e Postal evocativo da Esttua da Liberdade 1 ano após a sua inauguração.

Toda a construção de conteúdo e imagem presente nas Selecções, era baseada numa visão programática de expansão do americanismo e tratando-se de um país recente²⁵, havia necessidade de dar uso e reforço a elementos que sustentavam uma narrativa de uma nova nação como Estados Unidos da América. Esta visão, continha um conjunto de símbolos e apropriações estéticas que eram assentes no seu património natural e na sua população²⁶. Existia uma imagética que se consegue assumir como característica fundamental do estado americano (Figura 15) e que ganha o seu ímpeto a partir do momento que existe a internacionalização da Revista em 1938²⁷.

²⁵ Em comparação aos seus pares ocidentais, os Estados Unidos

²⁶ Visão assente no legado histórico dos primeiros colonos, de matiz religiosa, segregadora dos nativos e povos escravizados pela civilização norte-americana.

²⁷ A primeira edição internacional da Reader's Digest ocorre em 1938, no Reino Unido, e em 1940 lança a primeira edição traduzida para os países hispânicos.

i. A simbologia usada, significado e o seu contexto

Sendo uma revista de expansão mundial, teve necessidade de criar os seus sistemas de identificação gráfica. Na Figura 17 podemos observar as diferentes variações ao longo dos tempos do seu logotipo²⁸. Na maior parte das suas reformulações ocorria o uso de tipografia como forma de identificação. Esta predileção comunicativa manteve-se em quase todos os seus 100 anos de história, exceto entre 1963 e 2001, em que se tornou um imagotipo²⁹, através de um ícone de um cavalo alado – Pegasus – para acompanhar o nome da marca. Após o ano de 2001 deixou cair esta figura e até então mantém-se a opção tipográfica para o seu logotipo. O período de estudo desta dissertação reporta-se ao troço temporal que vai de 1942 até 2001 (aproximadamente), daí importa dar ênfase à necessidade que existiu por parte de uma estrutura como as Selecções no uso dos respetivos símbolos como opção comunicativa. O uso de uma figura mitológica originária da cultura helénica³⁰ como parte do imagotipo, reforça a necessidade e a busca de elementos iconográficos da velha Europa como forma de legitimar a seriedade e o “americanismo”³¹ deste empreendimento.

²⁸ Considera-se logótipo a definição da marca/produto/serviço que compõe uma sigla através do recurso à tipografia.

²⁹ Considera-se imagotipo como a combinação entre o símbolo/ícone e o texto referenciando o nome, por vezes podem funcionar separadamente.

³⁰ Pégaso, é uma figura mítica, semideus, filho de Poseidon e Medusa, nascido quando o sangue do pescoço decepado de Medusa encontrou as ondas do mar, quando nasceu criou Hipocrene no Monte Helión, onde bebiam da sua fonte que diziam trazer inspiração para a sua poesia. Mais tarde, domado apenas por Belerofonte com a ajuda de Atena (a deusa da sabedoria, estratégia e diplomacia) derrota Quimera. A partir desta aventura precipita-se o seu fim, Belerofonte carregado de confiança decidiu subir ao Olimpo montado no Pegasus, Zeus furioso, fulmina-os com um raio que faz cair a ele e ao seu ocupante. A partir daqui para preservar a figura de Pegasus, Zeus colocou-o no céu como constelação Pegasus, servindo os deuses eternamente nas suas solicitações.

³¹ Numa primeira fase da construção da independência e definição do estado democrático nos Estados Unidos (celebrado a 4 de Julho de 1776), foi necessário fazer uma alusão das experiências semelhantes de democracia – como a experiência grega. - é por isso muito comum encontrar estruturas e edificações que derivam do neoclassicismo europeu. Assim como a utilização de expressões em latim nas sociedades e organizações estatais. Muitos destes elementos do neoclássico, ressurgiam de tempos a tempos principalmente quando havia necessidade de dar ênfase ao legado de construção de democracia neste país.

**Figura 16 –
Evolução do logótipo Reader's Digest**



Nota - A partir de 1922 (da esquerda para a direita 1922, 1930, 1963-2001, 2001-2008, 2008-2013, 2013- atualidade)

Praticamente todos os fenómenos de cultura nos Estados Unidos decorrem das leituras e contradições que cada tempo tem do processo de colonização e dos mitos fundadores em que a sociedade norte-americana se alicerça³². É um país que surge no séc. XX como uma importante potência global, decorrente de um conjunto de guerras³³ e inovações científicas³⁴ e destaque cultural³⁵ que reforçam e dão ênfase ao carácter empreendedor e pioneiro do Estados Unidos a partir deste período.

³² "National riverscapes do not arise by chance. In the United States, as in Russia, the creation of a national riverscape was the outcome of conscious programs by close-knit networks of artists and influential patrons to develop na imagery of the homeland." (Cusack, 2021)

³³ Geopoliticamente, foram as participações na I e II Grande Guerra assim como a Guerra Hispano-Americana que permitiram que os EUA fossem considerados uma potência global.

³⁴ Sempre encarado como um país de novas oportunidades onde se poderia começar de novo, atraiu sempre comunidades bastante diversas zonas do mundo, saberes e interesses. Em termos científicos e pelo anseio para se destacar face aos seus pares europeus, sempre houve muito investimento na área científica e de produção de saber, particularmente no período pós II Grande Guerra – muitos "cérebros" encontraram espaço nos EUA para se exilarem e a partir daí desenvolver a suas pesquisas.

Muitas empresas norte-americanas por simpatia acabavam por adquirir uma entoação nacionalista ao fazer uso dos símbolos e da filosofia tão difundida no imaginário norte-americano. No que diz respeito às edições, estas não fugiam ao legado identitário que as Selecções se propunham³⁶ mas, apesar de todas as condicionantes adjacentes à cultura americana da altura, as edições bebiam também das suas contradições. Possivelmente, e devido ao contexto dos fenómenos de contracultura³⁷ e antiguerra dos anos 60/70³⁸, que se alicerçam num conjunto muito vasto de contrariedades da sociedade norte-americana, surgem compêndios ou pequenos manuais de sobrevivência adequados aos tempos modernos. Era através destes compêndios que os assinantes destas edições conseguiam adquirir, não só o saber empírico de um manual “Faça Você Mesmo”, mas também saber científico, particularmente quando o tema se relacionava com património natural. Na história americana, o património Natural tem um legado atemporal na construção de vários mitos que reforçam o papel simbólico dentro e fora dos EUA³⁹. A forma como a Natureza é interpretada, e como ela é veículo para a propagação do ideal americano não pode deixar de se relacionar com o primeiro movimento artístico norte-americano de grande relevância, a *Hudson River School*.

³⁵ A indústria do entretenimento, principalmente com o desenvolvimento da indústria cinematográfica de Hollywood, ganha um destaque e relevância internacional (a partir de 1920), por difundir o “*American Way of Life*” e é um fator determinante para que certas medidas internacionais fossem consideradas por outros países, tendo sido até usado como ferramenta “*Propaganda*”.

³⁶ As antologias que tinham um cunho propagandístico que se adequava ao momento histórico da Guerra Fria, por exemplo.

“Para Daniel Baylon, o Reader's Digest mitificava dos Estados Unidos, colocando o homem comum norte-americano em posição central e dominante no mundo. Além disso, buscava-se mostrar que “os valores norte-americanos eram intrínsecos àquela sociedade e deviam ser cultivados por todos os indivíduos”. Ariel Dorfman, por sua vez, acreditava que o ponto forte da revista era o “febril individualismo”, a divinização do homem comum, e que ela defendia o modo de vida cristão, anglo-saxão, capitalista e norte-americano” (PEREIRA, 2006)

³⁷ Mais concretamente do movimento hippie, desenhavam-se também os primeiros movimentos anti consumo, a primeira crise de petróleo (que ocorreu nos anos 70) que potenciou também um conjunto de teorias sobre a construção de mobiliário DIY, e a terceira vaga do movimento “*back-to-land*. onde vemos o nascimento de comunidades autossuficientes.

³⁸Para além das questões relacionadas com a segregação racial nos anos 60, o conflito do Vietnam fez surgir um movimento antiguerra muito forte nos EUA.

³⁹ Mito da fronteira, Mito do “self made man”, mito do amor transnacional, mito do excepcionalíssimo americano. entre outros.

ii. A Hudson River School – os ambientes épicos dos EUA como ferramenta de construção e narrativa

Figura 17

T. Cole - “The Oxbow” (1836), *Metropolitan Museum of Art*



Nota: – Nesta pintura podemos observar uma representação do Rio Connecticut, após uma tempestade⁴⁰.

Fundada por Thomas Cole em 1825, após a sua chegada em Nova Iorque, a *Hudson River School* foi um importante movimento artístico de inspiração romântica e mais tarde naturalista/realista, e destaca-se como a primeira associação artística composta por artistas americanos. Vista como um movimento de exaltação do património natural americano⁴¹ e do papel civilizador que o Homem cristão temente a Deus iria permitir a este novo mundo (Figura 17), este movimento representava visualmente todo um conjunto de mitos que estão presentes na construção dos Estados Unidos da América desde a sua criação há cerca de 245 anos.

⁴⁰ Muitas destas pinturas eram usadas como metáforas visuais da dicotomia Civilização vs Natureza Selvagem. Podemos perceber que o lado mais iluminado é aquele que está “domado” pela agricultura, e pelo enfoque dado à capacidade da Natureza ser produtiva e ser portadora de riquezas.

⁴¹ Este movimento artístico também impulsionou a criação da rede de parques naturais nos EUA.

Figura 18**J.Gast - “American Progress” (1872)**

Nota: John Gast, ao elaborar esta pintura produz uma das representações mais características deste movimento⁴² e representa de forma simbólica todo um conjunto de artefactos que davam corpo à simbologia americana⁴³, para além de reforçar a ideia de Homem Peregrino que traz consigo o advento da tecnologia e do saber.

De inspiração nacionalista e religiosa, em que nativos americanos eram considerados como obstáculos ao avanço da civilização⁴⁴, este movimento toma para si a necessidade de confirmar visualmente que os Estados Unidos da América é um país dos consensos e de progresso (Figura 18), projetando a ideia do seu excecionalíssimo histórico como um país que já nasceu moderno e que serve como exemplo a outros.

⁴² Esta pintura agrega em si um conjunto de crenças ideológicas que se relacionavam com a “Doutrina do Destino Manifesto (*Manifest Destiny*)”, ou Mito da Fronteira que consistia na crença que os americanos teriam o desígnio divino de colonizar e civilizar todo o continente americano. Estas crenças inspiraram um conjunto de ações com objetivos programaticamente definidos, a título de exemplo, exterminar e a purgar dos territórios todas as populações nativas da América.

⁴³ “Americana” refere-se a todos como os elementos e artefactos que refletem a cultura americana, uma espécie de arquétipos culturais, está intimamente ligado como conceito estético agregado a um conjunto de símbolos.

⁴⁴ “*In this scheme of things, Native Americans were regarded as obstacles, even by Puritans as “Satan’s disciples”* (Mihsuah 1996: 40). T(Cusack, 2021)

Este olhar para a Natureza com um intuito de exploração não é novo, com o advento da expansão marítima muitas equipas europeias de cientistas, botânicos e naturalistas já tinham feito viagens filosóficas às Américas com o intuito de perceber o potencial económico de cada zona ocupada pela colonização⁴⁵.

Figura 19

Frederic Edwin Church -Niagara Falls



Nota: Para além das analogias religiosas, dentro do registo do movimento da Hudson River School, as cataratas do Niágara tornaram-se um símbolo natural, imaculado que representava a energia de um povo dedicado à construção de um país. O formato da pintura era extremamente amplo, reforçando a epicidade colossal das paisagens americanas.

Partindo da riqueza paisagística do vale do Rio Hudson, este movimento teve duas gerações de artistas, a primeira que se focou inicialmente no vale do rio Hudson e a segunda que após o falecimento do seu fundador⁴⁶ (e com a coordenação de Asher Brown Durand), se expandiu para outros arredores do continente americano (Figura 19). Estas representações sempre possuíram um carácter simbólico nas imagens produzidas, no entanto, foram variando na forma de passar a respetiva mensagem. Se numa primeira fase estavam carregadas de elementos simbólicos a representar a diferença entre civilização vs. selvajaria (Figura 18 e 17), nesta fase (apesar de ainda constarem) a abordagem era menos evidente e houve quatro artistas que se destacaram neste período foram Albert Bierstadt,, Thomas Moran, Thomas Hill e William Keith.

⁴⁵ Ver nota 50.

⁴⁶ Thomas Cole 1801-1848

Figura 20**T. Moran, The Grand Canyon of the Yellowstone (1893–1901)**

Nota: Após ter acompanhado uma expedição promovida por geólogos a Yellowstone em 1871, Thomas Moran ficou altamente impactado o que o inspirou a criar variadas peças. Esta peça demorou cerca de 8 anos a concluir e tem cerca de 4,15m comprimento por 2,45m de altura.

Albert Bierstadt era um paisagista americano de ascendência prussiana, que produzia monumentais representações das paisagens norte-americanas (Figura 21), tendo tido inclusive um papel preponderante na promoção dos EUA através de exposições em variados países europeus⁴⁷, retornando frequentemente à Europa e possuía inclusive um estúdio de pintura em Roma. Bierstadt por vezes tinha como hábito inventar montanhas e dava-lhes nomes mediante os patrocinadores⁴⁸. As suas pinturas são caracterizadas pela

∨

⁴⁷ A meados do sec. XIX, a emigração para os EUA estava com números muitos elevados. A tentativa de monetização destas peças no mercado europeu e captação de públicos deslumbrados com as paisagens magnânimas, prontas a ser exploradas, era um dos objetivos deste retorno momentâneo de Bierstadt à Europa.

⁴⁸ “*Bierstadt sometimes invented mountain peaks and named them after patrons*” (Gurney, 2009)

abordagem que fazia da iluminação, como se o “divino americano” se materializasse dessa forma⁴⁹.

Figura 21

Albert Bierstadt - *Among the Sierra Nevada, Califórnia*



Nota: Com uma dimensão a igualar o épico desta paisagem esta peça tem aproximadamente 1,80x3,05m. Muitas das pinturas mais conhecidas de Bierstadt são de tamanho considerável, o que dificultava por vezes a exposição destas peças, sendo recusado muitas vezes com esse argumento.

Thomas Moran, foi um pintor que nasceu em Inglaterra e fez parte da vaga de emigração europeia para os EUA no séc. XIX, filho de um pintor paisagista (Edward Moran), desenhou e pintou muitas peças a óleo e apontamentos a aguarela sobre o parque Yellowstone, sendo convidado para várias expedições à região por geólogos, biólogos e afins, sendo fundamental para a criação do Parque Nacional e preservação desse património (Figura 20).

Thomas Hill (Figura 22) foi um pintor americano nascido em Inglaterra, que produziu um vasto reportório de trabalhos relacionados com a paisagem californiana (nomeadamente a zona de Vale de Yosemite) e a zona do Alasca. O seu trabalho era baseado nas suas

⁴⁹ A utilização de luz como técnica pictórica de pintura, com fins expressivos e criando uma ideia de revelação espiritual permitiu a criação de um subgrupo de artistas que partilhavam esta mesma técnica – Luminismo Americano.

múltiplas saídas de campo (*en plein air*), fazendo jus à monumentalidade das paisagens que observava, pintava muitos quadros de grande dimensão posteriormente em estúdio.

Figura 22

Thomas Hill - *Great Canyon of the Sierra, Yosemite*



Nota: Dimensão de tela: 1,82mx 3.05 aproximadamente.

William Keith, pintor americano nascido na Escócia que pertencia à *Hudson River School*, sediou-se (à semelhança de Thomas Hill) na Califórnia, produzindo peças panorâmicas que se relacionavam com aquela zona. Grande parte das suas peças eram muito mais pastorais que seus companheiros, não é por acaso que Keith tinha como referência a Escola de Barbizon. Acabou por ser um amigo de longa data de John Muir, um naturalista, filósofo ambiental, botânico, zoologista que advogava pela preservação do património natural dos Estados Unidos da América. Tanto William Keith quanto John Muir, envolveram-se em campanhas de preservação ambiental do vale Hetch Hetchy na Califórnia (Figura 23), que seria mais tarde alagado para dar lugar a uma barragem hidrelétrica.

Figura 23

William Keith, Hetch Hetchy Side Canyon, I – (1908)



A relação que os Estados Unidos têm com a Natureza relaciona-se muito a este período histórico, em que existe uma mistura de mitos que são reforçados por esta componente visual, que dá lugar a narrativas e mitos fundadores de um país novo que parece estar ainda por cumprir. Estas narrativas trespassam para todos os fenómenos de avanço tecnológico e cultura visual presentes na altura, falamos de fotografia, cinema, teatro, literatura e revistas como as Selecções do Reader's Digest.

Numa altura que a fotografia e o cinema ainda não eram preponderantes na sociedade ocidental, foi esta geração de artistas que permitiu uma divulgação ímpar destes ambientes americanos com os seus trabalhos. Sem inocência, perceber sobre natureza é também arranjar novas formas para a sua exploração, esta abordagem não era nova e é algo que sempre teve presente num conjunto de viagens exploratórias que ocorreram no continente americano.⁵⁰

⁵⁰ Em 1570-77, - a primeira de muitas incursões de investigação científica dá-se com a “*Comisión de Francisco Hernández a Nueva España*”, ordenado por Filipe II de Espanha. No final do séc. XVIII em Portugal, eram promovidas as viagens filosóficas com esse intuito.

A *Hudson River School*, foi um movimento que fundia Romantismo e mais tarde Realismo, exaltado a epicidade das paisagens americanas e de caminho tornava-se uma referência basilar para a produção de conteúdos orientados para a Natureza e sua compreensão. Graças a esta agregação de artistas foi possível fazer a divulgação do património natural dos Estados Unidos, dando início aos movimentos de preservação e edificação de um dos símbolos da sociedade americana – os seus parques naturais.

A produção destas imagens tinha sempre uma mensagem agregada, segregadora e exploratória com ênfase na exploração do colono religioso e fundamentalista sobre o ambiente. Era a consagração do épico americano, como se a paisagem dominasse a mensagem e se tornasse a própria personagem da narrativa visual que queriam impor na altura.

3 O Ambiente como personagem.

Figura 24

Primeiras representações conhecidas de paisagens



Nota: a). Datado de aproximadamente 1500 a.C. – primeira representação conhecida de uma paisagem (Spring fresco from Akrotiri, 1500 a.C.); b) Representação de uma paisagem num papiro na Tumba de Menna - Egipto (*Caça e Pesca, Gato e Ichneumon - Ancient Egypt*, 1422 a.C.)

De acordo com Emília Ferreira⁵¹, apesar de termos património humano sobre a manipulação da paisagem (desde o tempo em que iniciamos a construir e manipular jardins e regadios⁵²), a sua representação pictórica foi mais tardia, principalmente na História Ocidental. Apesar de “desenharmos o ambiente” com ação humana⁵³ desde o início da nossa evolução (Figura 24) e de termos exemplos claros que existiram frescos paisagísticos nas civilizações minoica, egípcia e na Antiguidade Clássica⁵⁴, o conceito de paisagem (como hoje o entendemos), surge pela primeira vez em França no séc. XV⁵⁵.

⁵¹ Ferreira, Emília, (2001), pp84 - in “O Elogio da Natureza” in Catálogo” *Natura Artis Magistris*, A Natureza Mestra das Artes. Ed. Casa da Cerca, Portugal

⁵² Idem - No mesmo catálogo é possível aferir uma “cronologia de jardins” ou chamemos-lhe “espaços de natureza controlada pelo Homem”.

⁵³ A domesticação de espécies vegetais para a agricultura, condicionamento de rios, construção de jardins e afins, criou necessidades ao nível da contabilização destes elementos.

⁵⁴ Em Pompeia (30-35 d.C.), existem algumas salas com frescos que usam a técnica de *trompe l'oeil* com noções avançadas de perspetiva, uma delas especificamente recria um jardim repleto de elementos naturais e simbólicos, assim como em 1500 a. C. na Civilização Minoica (civilização muito vinculada com a Natureza) deparamo-nos com a primeira representação de uma paisagem numa sala tornando-se um primeiro exemplo de um espaço imersivo, (“(...) *the Minoans were one of the earliest cultures to paint natural landscapes without any humans present in the scene...*”) (Cartwright,2012); e no Egipto em 1450 a.C. (Figura 24)

⁵⁵ “A primeira referência ao termo surge na França quatrocentista, no Dicionário de Molinet, significando *quadro representativo de um país*, como menciona ainda Alain Roger, assinalando a representação plástica de um

Existem conjuntos de artistas que ao longo dos séculos foram desenvolvendo o seu trabalho neste sentido, e permitiram construir uma vertente na área da pintura e do desenho que se relaciona e aprofunda o desenho de paisagens. Estes movimentos, que não tem exatamente corpo no início, são uma resposta a um contexto e vêem o seu despoletar no Renascimento evoluindo até ao presente dia. Muitas vezes estas paisagens eram produzidas em atelier, fora de um referente concreto, pensadas, imaginadas e desenvolvidas para dar corpo a uma alegoria ou mito. Naquelas circunstâncias, a paisagem retratada, era algo como de outro mundo se tratasse, a Natureza era representada como algo agradável, idílico, despovoada e despojada de contradições, muitas vezes encarada como espaço divino. A paisagem servia muitas vezes como o fundo de um retrato, sendo que a narrativa visual e simbologia de quem estava a ser retratado era a parte mais relevante daquela representação. Muita desta abordagem partiu inicialmente de alguns estudos de Dürer (e mesmo até de Leonardo da Vinci), mas reverberou mais tarde em Flandres com Ruysdaël, Rembrandt, Rubens, Bruegel e Lorrain entre outros.

As constantes mudanças sociais, religiosas e tecnológicas que a Europa passava, a expansão e descobertas de novos mundos⁵⁶, sem contar com a inevitabilidade dos desastres naturais⁵⁷, permitiram que, muito rapidamente, os dogmas existentes fossem aos poucos sendo colocados em causa nas várias áreas de saber. Após o período da revolução Francesa (1789), a produção artística teve claras influências na antiguidade Greco-Latina, sobretudo após a descoberta das ruínas de Herculano (1711) e de Pompeia (1748). Sem que houvesse necessariamente um corte com o contributo dado pelos mencionados artistas, a forma de olhar a Natureza começa a mudar. Cozens explora técnicas que apelavam à imaginação e ao aleatório como forma de construir paisagens; Turner acentua o lado atmosférico da imagem, através das suas paisagens repletas de nevoeiros e brumas; Constable olha para o céu e para as nuvens criando paletas de cores únicas; Peale (pintor americano formado em Inglaterra) especializa-se em retratos e paisagens sendo um contributo relevante para o panorama artístico dos Estados Unidos no séc. XIX⁵⁸; C.D. Friederich usa elementos

campo numa pintura holandesa” (Ferreira, Emília, (2001), pp84 - in “O Elogio da Natureza” in Catálogo” *Natura Artis Magistra*, A Natureza Mestra das Artes. Ed. Casa da Cerca, Portugal

⁵⁶ Onde de repente somos confrontados com a possibilidade de desenhar o Éden e todas as criaturas fantásticas vindas de África e das Américas.

⁵⁷ Terramoto de Lisboa, 1755

⁵⁸ A ideia de exploração de territórios inóspitos, e o património geográfico dos Estados Unidos levaram à criação de um conjunto de artistas que exploravam a ideia de território e unidade com o Divino, sendo um

naturais de carga simbólica para fazer passar uma mensagem onde quase sempre são os elementos naturais a contar a história; Ruskin com os seus desenhos orientados para arquitetura e elementos naturais; Millet representando o campo e os seus ritos de trabalho; Corot que tinha um trabalho puramente paisagista influenciado pela sua estadia em Itália; entre tantos outros.

Alguns destes artistas, passaram a integrar a *en plein air* nas suas metodologias de trabalho, trazendo uma dimensão mais realista mas sobretudo mais romântica às pinturas, com a passagem do tempo, a força da natureza, as obras que nascem das vivências interiores. Estavam criadas as bases para o nascimento de novas escolas de formação artísticas. Em 1830 é fundada a Escola de Barbizon – na zona perto de Fontainebleau e tornou-se a primeira escola dedicada à pintura paisagista. Isto permitiu que um conjunto de artistas observasse a natureza, desenhassem a terra, a caducidade da Natureza, das pedras, das águas, e que controle do traço fosse trabalhado mediante a passagem do tempo.

Torna-se interessante perceber o panorama histórico e social⁵⁹ que antecede todo este encontro com a Natureza e o desenho de paisagem. Numa pequena pesquisa sobre os trabalhos e os artistas que venceram o *Gran Prix de Rome*⁶⁰, podemos encontrar muitas obras que correspondem aos mitos que as elites gostavam de propagar entre si. Grandes feitos, mitos (por vezes com carga religiosa) e peças que serviam para perpetuar a dinâmica de poder, e os artistas (porque dependiam das encomendas para sobreviver) tinham de se sujeitar ao tipo de solicitações. Quando de repente um conjunto de artistas, decide retratar a paisagem como ela é, nas várias horas do dia, pintando a horas diferentes com diferentes telas, minimizando a narrativa visual imposta à representação, certamente que será

deles Asher Durand, Frederich E. Church, George Bingham e Thomas Moran. A metodologia escola de Barbizon foi aplicada em várias escolas nos Estados Unidos, nomeadamente a Hudson River School em Nova Iorque. Ver capítulo 3.2.2

⁵⁹ Não nos podemos esquecer que entre 1760/1820 se dá início à Revolução Industrial, e que essa revolução industrial muda muitas das relações que o Homem tinha com o campo, paralelamente um pouco por todo o Mundo, os países estavam em constantes definições de fronteiras, fruto das invasões napoleónicas, revoluções e tomadas de poder, sem contar com o aparecimento de novos inventos e campos do saber – a Geologia por exemplo surgiu no fim do séc. XVIII.

⁶⁰ Prémio que existe desde 1663 e consiste numa bolsa premiada a artistas para desenvolverem o seu trabalho - in “Prix de Rome” [em linha], 2021, https://en.wikipedia.org/wiki/Prix_de_Rome [consultado em 13-06-2021].

perturbador e até desafiante para quem está integrado dentro do sistema. Não é por acaso que nomes como Monet, Renoir, Bazille entre outros, mais tarde, se juntam a esta escola, e não é por acaso que no período da Comuna de Paris, muitos artistas reúnem-se em *Fontainebleau*⁶¹. Havia um espírito de vanguarda no meio de tantas transformações que a sociedade estava a passar e o movimento de artistas não era alheio a todas estas mudanças. Barbizon por isso foi uma escola fundamental para o surgimento do Impressionismo e para o desenvolvimento da pintura paisagística⁶².

De forma genérica, e de acordo com Jonh Berger na História de Arte, a produção de imagens permite materializar as relações que não se vêem, sendo estas uma extensão do modo de vida de cada um, autenticando-o⁶³. Berger associa a aquisição da imagem como forma de perpetuar ou enaltecer estatutos em sociedade. O quadro, a tela ou obra de arte, eram usados primariamente como uma forma de reforçar e quantificar o que já se possuía, usando a figura humana como elemento central de muitas dessas encomendas. Grande parte das imagens produzidas, eram centradas na figura humana e no tipo de interações que estas representavam com os objetos que as circundavam⁶⁴. A integração de paisagens foi variando ao longo das épocas e surgia como algo difícil de categorizar, funcionando como um fundo para a inserção de um sem número de personagens que fariam parte de uma narrativa agregada a um quadro. Era por isto considerado uma arte menor contrapondo por exemplo o domínio do retrato ou da figura humana⁶⁵. Raramente se pintavam paisagens naturais que fossem reais numa peça, principalmente porque muitas destas paisagens serviam de panos de fundo para cenas bíblicas ou mitológicas. Se observarmos as paisagens de forma isolada podemos nos aperceber deste lugar de parerigo, ou de acessório

⁶¹ Museum of Fine Arts, Boston (2021, 13 de Junho) “A New Look at Impressionism: Millet and the Painters of Barbizon” [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=DJx5Y5zI2Fk>

⁶² O Impressionismo, foi a época que, de acordo o espólio de pinturas presentes no website *Wiki Art* e Web Gallery of Art (fig.8), se realizaram mais representações de paisagens na arte, esta informação decorre de uma pesquisa à composição das pinturas de paisagens através de *Data Science* (Lee et al., 2020)

⁶³ «As imagens foram inicialmente feitas para trazer à presença o aspeto visual de algo que estava ausente». Berger, J. (1972). *Modos de Ver* (J. L. Rosa, Trad.; 1ª Edição). Antígona.

⁶⁴ Berger inclusive faz uma análise sobre o uso do semblante carregado e direção do olhar das pessoas retratadas e de que modo isto permitia reforçar um certo “mito” em torno destas pessoas

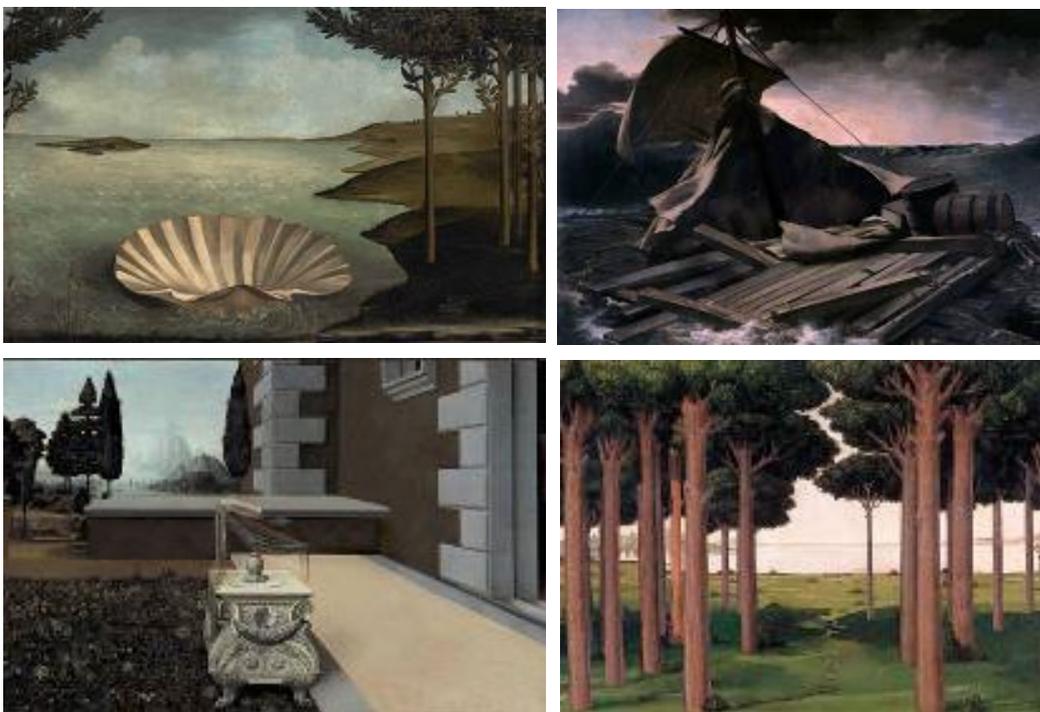
⁶⁵ Isto é referido por Leon Battista Alberti (1404-1472) (...)“*Landscapes, trees, water, fishermen and harbors that represent trade,*” *Alberti declared*” *entertain people because they are low , and because they are beneath the earnestness of public life...*”) in (Wolf, 2017)

que elas ocupavam (Figura 25), e também da sua abordagem simbólica⁶⁶. Como descrito anteriormente, foi a partir de Dürer, Leonardo, Rubens, entre outros autores, que com a sua forma específica de trabalhar a Natureza em pintura e em Desenho, que a prática se bifurcou noutras abordagens.

Existem várias tipologias de representações de paisagens (Figura 26), sobretudo pela dimensão da sua produção ao longo da história, mas não existe consenso alargado⁶⁷ atmosféricos aparecem como tempestades – o Ambiente que condiciona uma narrativa visual, o Ambiente Natural como personagem.

Figura 25

Jose Manuel Ballester, 2013



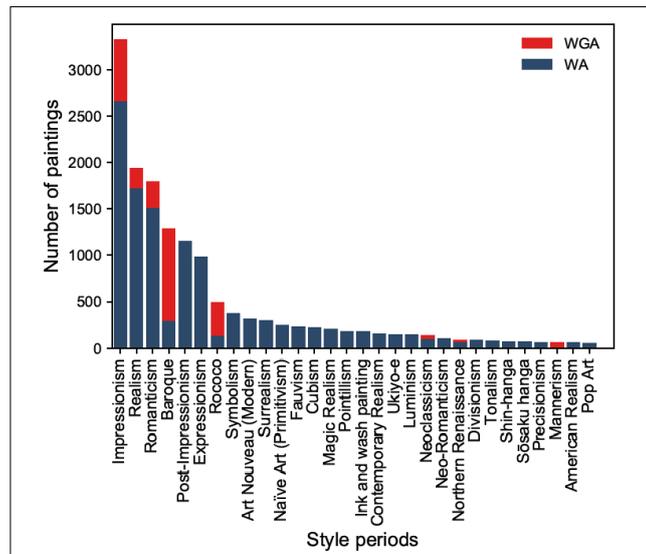
Nota. Trabalhos efetuados por Jose Manuel Ballester em pintura digital, que tinham como objetivo, dar ênfase aos espaços que raramente são vistos em pintura. (Ballester, 2013)

⁶⁶ A forte presença de linguagem simbólica nestas imagens, advinha da herança que a Idade Média nos tinha deixado, no séc. XVII e em conjugação com as perseguições religiosas da altura, os livros de emblemas eram populares e serviam muitas vezes como um prontuário para decifrar imagens com significados escondidos. Para além dos tratados criados procuravam convencional e de certo modo limitar o tipo de mensagem que cada produção deveria compreender.

⁶⁷ Foram encontradas algumas opiniões ambivalentes que são avançadas por espaços de galeria, o próprio Tate Museum não é muito claro nesta divisão.

Figura 26

Pinturas de Paisagens versus Período Artístico



Nota: Gráfico da relação de pinturas de Paisagens versus Período Artístico⁶⁸. Foram seleccionados 25 períodos artísticos que tem o maior conjunto de pinturas de paisagens presentes nos sites *Wiki Art* (azul) e *Web Gallery of Art* (vermelho) (Lee et al., 2020)

Figura 27

Maurice Noble, Fundos de animação *Looney Tunes*



Nota: Exemplos de fundos de animação usados nos desenhos animados *Looney Tunes*. Os personagens eram animados por cima destes (*Looney Tunes without Looney Tunes: Existential, Surreal, and Creepy Backgrounds*» *Design You Trust*, sem data)

⁶⁸ Lee, B., Seo, M. K., Kim, D., Shin, I., Schich, M., Jeong, H., & Han, S. K. (2020). Dissecting landscape art history with information theory. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 117(43), 26580–26590. <https://doi.org/10.1073/pnas.2011927117>

Para melhor encontrar exemplos, apesar de haver bastante literatura e trabalho desenvolvido sobre a importância dos cenários no momento atual⁶⁹, a época onde se iniciou a exploração e onde obtemos referências fortes neste sentido será no séc. XVIII e XIX – particularmente mencionaremos as épocas do Romantismo, Naturalismo e Realismo. Nesta fase havia uma dimensão simbólica acentuada, também agregada ao contexto histórico que se vivia na altura na Europa⁷⁰ e a todo o conjunto de correntes filosóficas que daí advieram. Uma das correntes estéticas que influenciaram a arte nesta época especialmente no Reino Unido e nos Estados Alemães (Prússia), foi a estética do sublime⁷¹, com particular destaque a figuras proeminentes como Kant, Burke, Schopenhauer, Hegel e Otto. Como de esperado reverberou noutros meios, a pintura paisagística até então influenciada pelas representações pastorais, controladas e idílicas abre espaço para outro tipo de abordagens. E a ideia substancial passa por este conceito: a paisagem representada só poderia ter significado se nela fosse representado uma dimensão humana.

Estas questões começam a despontar um pouco em toda a zona onde estes conceitos começaram a fazer parte das conversas sobre a condição humana (Figura 28), esta fase carregava consigo a ideia das inevitabilidades, seja da condição humana, seja da Natureza, seja do desígnio divino e das Nações. O ambiente começava a ter aqui papel de destaque como elemento central de uma narrativa presente na imagem. Grande parte desta filosofia desenvolveu-se sobretudo entre as duas zonas onde os círculos de discussão agregavam este discurso, falamos de Inglaterra e dos estados alemães e acabou por ser também uma

⁶⁹ O desenvolvimento de peças de teatro com cenários elaborados, a importância que os fundos e ambientes tem para as narrativas na animação (Figura 28) e cinema, as experiências imersivas da indústria dos videojogos e da realidade aumentada, todas estas necessidades tem impellido o desenvolvimento de conteúdos que refletem sobre qual a forma mais adequada de as desenvolver.

⁷⁰ Conforme mencionado na página 5 e 6 deste ensaio, o impacto que o Terramoto de 1755 teve nas correntes filosóficas em toda a Europa, sobre a brutalidade da Natureza e de não a podermos controlar totalmente, o próprio impacto que a tomada da Bastilha e as invasões napoleónicas tiveram no fim do séc. XVIII e início do séc. XIX, foram momentos relevantes que fizeram com que a estrutura do pensamento moderno ganhasse outra visão.

⁷¹ A corrente filosófica do sublime em pintura pode materializar-se na relação que muitos artistas buscam ter entre a dimensão do homem mediante as forças da Natureza - ver “Sublime (philosophy). (2021). Em *Wikipedia*. [https://en.wikipedia.org/wiki/Sublime_\(philosophy\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Sublime_(philosophy))”

resposta a algum pensamento mais radical de mudança e de confronto que grassava na Europa na altura⁷².

Figura 28

Exemplos de artistas que usavam paisagem como elemento principal dos seus quadros



Nota: a) Elias Martin, um pintor de paisagens de origem sueca, que passou uma temporada em Inglaterra e no seu retorno decide pintar as paisagens tendo em conta os preceitos acima firmados. Para ele a ideia de sublime era algo associado a uma experiência religiosa da Natureza. Ao descrevê-las, a sua escolha de palavras era inspirada em muitas analogias cristãs, Martin encarava as suas pinturas como se através delas pudesse sentir a presença de Deus através das forças da Natureza.

b) Giuseppe Pietro Bagetti, (1764-1831) cartógrafo e conhecido vedutista italiano que pintava paisagens em aguarela, principalmente cenas de guerra. Ao longo da sua vida acompanhou o exército francês à medida que este fazia as suas campanhas de expansão no séc. XVIII e XIX.

Os elementos fundamentais para a construção da imagem nesta época passam por composição, profundidade de campo e tonalidade, e a forma como integravam a atividade humana na elaboração da sua imagem e integração da sua narrativa. Berger refere também outra questão sobre o papel que o desenho de paisagens adquire, assim como toda a encomenda tem o seu propósito simbólico, assim também terá a representação de paisagens no registo de propriedade por parte de uma fação da sociedade⁷³ e na história das

⁷² Mais tarde esta ideia das inevitabilidades das nações acabou por ser uma semente que reverberou em algumas decisões que o estado alemão tomou no séc. XX nas duas Grandes Guerras.

⁷³ Em Modos de Ver, Berger refere que o vínculo entre o comprador do quadro e a imagem produzida se relaciona com um sentimento de posse sobre o terreno em si, citando-o: “a relação privilegiada que existia entre a pintura a óleo e a propriedade conseguia ter algum papel no próprio desenvolvimento da pintura paisagística”. Dado o contexto na altura onde muitas fronteiras estavam a ser definidas pode fazer-se esta analogia sobre a questão da posse e das narrativas desejadas de uma certa elite.

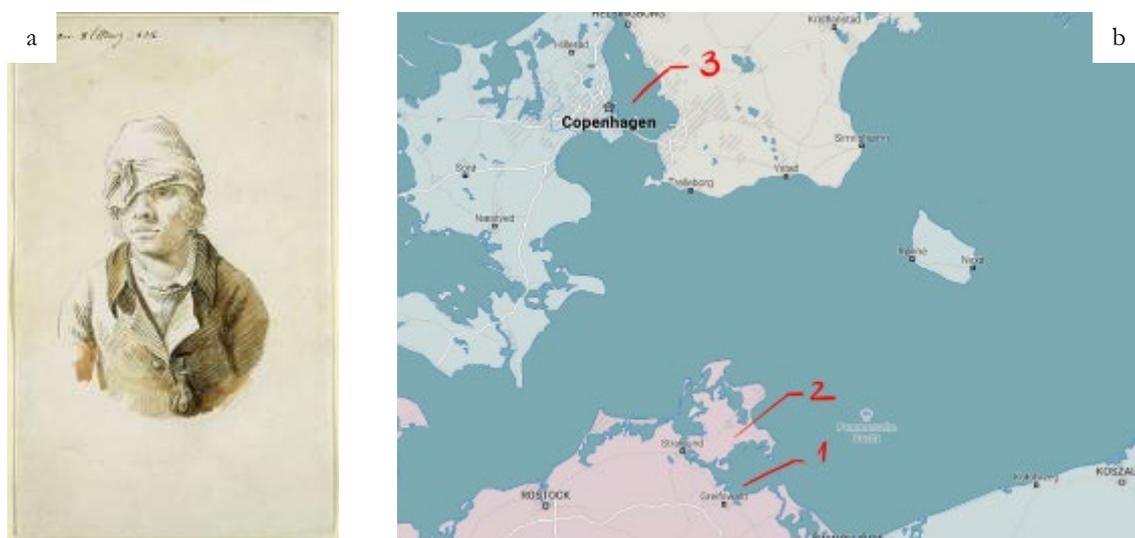
nações do séc. XIX⁷⁴.

Toda esta ideia de confronto entre o homem e da sua paisagem arrebatadora, com conflitos e questões foi posteriormente usada por muitos artistas posteriormente na Europa e nos Estados Unidos, mas importa perceber sobretudo a história e respetiva metodologia usada por uma das grandes referências na História de Arte - Caspar David Friedrich.

3.1 Caspar David Friedrich

Figura 29 –

Autorretrato de C.D. Friedrich e localização geográfica dos seus percursos



Nota: **a)** Autorretrato com olho dominante com olho tapado, este retrato é uma alusão a uma das técnicas que Friedrich usava. Torna-se curioso (e quase profético) que mais tarde a sua preocupação enquanto artista, se relacionasse na busca e no desenvolvimento do seu “olho interno”

b) Mapa da localização de Greifswald (1) e da sua proximidade geográfica de Copenhaga (3), até 1815 Greifswald pertenceu à coroa sueca, atualmente faz parte da Alemanha. É demonstrado também no mapa a localização da ilha de Rügen (2) onde muitas das suas paisagens foram desenhadas por Friedrich.

De vincada personalidade, Caspar David Friedrich (Figura 29 – a) foi decididamente um

⁷⁴ Inclusive Portugal também não era exceção da tendência artística que grassava na Europa nessa altura “A integração da paisagem no imaginário nacional contemporâneo começou com a descoberta romântica do povo, que exprimia as especificidades do território através dos trajes, da fisionomia e da cultura. Mas foi o desenvolvimento do naturalismo pictórico, associado ao ideário ruralista e à voga de caracterologia étnica, que tornou a paisagem um aspeto fundamental no fim do século XIX” (Rosmaninho 2021).

homem fora do seu tempo. Nascido no ano de 1774 em Greifswald (Figura 29 -b), teve uma infância e uma vida com algumas tragédias pessoais⁷⁵ facto que impactou a sua percepção do mundo e a sua relação com a morte. Com uma rígida formação religiosa, acaba por prosseguir estudos em Copenhaga, voltando para os estados alemães após esse período. É relevante mencionar que durante a sua vida, ocorreram vários momentos relevantes tanto na dimensão política da Europa⁷⁶ e dos estados alemães, quanto ao nível do pensamento filosófico, e Friedrich que tinha uma visão muito singular, não se isentava de emitir a sua opinião ou de demonstrar o seu apoio a certas causas. Esta forma de estar na vida trouxe-lhe alguns dissabores⁷⁷, mas permitiu também ter características necessárias para desenvolver um trabalho ímpar. Apesar de se enquadrar o trabalho de Friedrich no período romântico, o seu trabalho e postura eram tão particulares que por vezes torna-se difícil não extravasar o seu trabalho para outros movimentos. Ainda assim, o primeiro momento onde ganhou algum destaque e assegurou algumas encomendas, relaciona-se com o prémio *Weimarer Kunstfreunde* em que Goethe era júri, onde ganhou empatado com outro pintor⁷⁸ com uma das suas sépias (isto permitiu-lhe ter a confiança necessária para começar a pintar a óleo). O sucesso das suas pinturas estava agregado também ao impacto simbólico, religioso, político e filosófico, que daí advinha, sobretudo pela ligação que tinha à estética do sublime. Havia uma espécie de verdade relativa nas pinturas de Friedrich, que deixava sempre a porta aberta a duplas e triplas interpretações. Friedrich considerava que cada experiência de visualização dos seus quadros continha uma experiência diferente mediante as características de quem a via. Para além de proporcionar sentimentos, ele tentou perceber como poderia impregnar significados, havia um desejo de controle sobre o

⁷⁵ Morre a mãe aos 5 anos, para além de ter irmãos que falecem – a mortalidade infantil era comum nesta época. O mais avassalador e impactante para Friedrich, foi a morte de um irmão num acidente num lago de gelo após ter sido salvo pelo mesmo – mais tarde pinta “O Mar de Gelo” (Figura 42), em parte uma invocação a esse trágico acontecimento.

⁷⁶ Particularmente as invasões e guerras napoleónicas ocorreram durante o seu tempo de vida.

⁷⁷ Friedrich, pelas características do seu trabalho tinha poucas encomendas comparativamente a um artista que desenhasse figura humana, isto colocava-o numa posição mais precária, para além de em determinada altura da sua vida foi considerado pessoa pouco confiável pela coroa Prussiana, tendo sido parte da sua correspondência apreendida.

⁷⁸ Poderá parecer que esta a vitória era desmerecedora por ser dividida entre outro pintor, mas no decorrer da história da pintura era muito raro um pintor de paisagens ganhar algum prémio de relevância, tendo em conta que a paisagem continuava a ser vista pelos setores mais conservadores da sociedade como uma arte menor-

tipo de leitura que alguém iria ter. Este tipo de abordagem é extremamente moderno, com paralelos aos discursos publicitários e de segmentação de mercado que temos acesso no contexto atual.

Por volta de 1798, muda-se para Dresden e apesar de algumas viagens pontuais, esta torna-se a sua principal residência até ao fim dos seus dias. É também em Dresden que lhe é comissionado uma peça que vai marcar o seu percurso (Figura 30). É a partir daí que tudo se desenrola, nunca ninguém tinha desenvolvido uma representação de paisagem que servisse de altar religioso. Esta controvérsia fez com que Friedrich se tornasse uma celebridade nacional. E oito meses mais tarde, torna a ganhar de novo destaque com mais duas obras (Figura 31). Friedrich sendo profundamente religioso acreditava que Deus vivia em nós, tendo em conta a nossa existência⁷⁹, estava em todos os trabalhos e em todos os detalhes. Acreditava também no conflito humano entre o bem e o mal e que havia certos mistérios do divino que mereciam ser interpretados, usando o seu trabalho como veículo.

Figura 30

C.D. Friedrich - Teschen Altar (1808)



Nota: **Figura 30** - Pela primeira vez um altar era pintado contendo apenas elementos naturais e poucas figuras humanas. A ideia de divino está expressa nos feixes luminosos do sol que se põe.

⁷⁹ Friedrich fazia muitas representações de cemitérios como portais de entrada, de ruínas de igrejas com uma ligação muito profunda com a finitude do ser humano

Figura 31

C.D.Friedrich, *a) Der Mönch am Meer (1808-10) / b) Abtei im Eichwald (1810)*

Nota: Pinturas expostas na Academia de Berlim em 1810. A pedido do artista estas duas pinturas originalmente estavam nesta posição na galeria. São duas obras, extremamente modernas, que fogem do padrão do movimento romântico da altura. É uma das razões pelas quais afirmamos que Friedrich era um artista fora do seu tempo.

É necessário aludir que Friedrich tinha um ódio visceral a tudo aquilo que provinha de França, fruto das invasões que ocorreram na zona que atualmente conhecemos como Alemanha,⁸⁰. Friedrich assumiu a busca pela paisagem como uma forma de resistir ao invasor pintando paisagens naturais existentes (com mensagens subliminares para à

⁸⁰ Em 1815, o Congresso de Viena determina a redistribuição de territórios após a derrota de Napoleão, cabendo à Prússia a zona da Pomerânia (de onde Friedrich era originário).

primeira análise não sair daí comprometido). Marcos locais (Figura 32) agregavam um sentimento de pertença, uma identificação crescente com o local e também de resistência ao invasor. Quando Friedrich produz estas representações de paisagens a ideia é que elas sejam momentos de paragem e contemplação num passeio. Nesses momentos de pausa há um aspeto muito meditativo e singular. Isto agradou a corte Prussiana, que também lhe agradava a componente religiosa e simbólica de alguns dos seus quadros adquirindo alguns. Este “namoro” teve o seu fim mais para a frente, quando é apreendida correspondência onde Friedrich critica a corte prussiana.

Figura 32

Stills do documentário “CASPAR DAVID FRIEDRICH der offizielle Film zur Ausstellung in



Nota: Podemos verificar algumas localizações que Friedrich representou na sua obra

À medida que os anos avançavam, Friedrich teve uma série de AVCs, que o inibiram de desenhar quadros grandes, dificultando economicamente a sua sustentabilidade. Depois disto e até à sua morte, trabalhou em pinturas mais pequenas e aguarelas que sendo menores em tamanho traziam menor retorno financeiro. Tudo isto contribuiu para adensar uma mística em torno da personagem que era, e por haver um certo mistério e desconhecimento sobre um conjunto de posições que teve, permitiu que em vez da sua obra renascer como algo positivo no séc. XX, renascesse associado a uma ideia nacionalista⁸¹, tendo o nazi-fascismo usado muito da sua obra como exemplo de “boa arte”, visto que reforçava um ideal de paisagem/território associada à promoção do III Reich⁸²

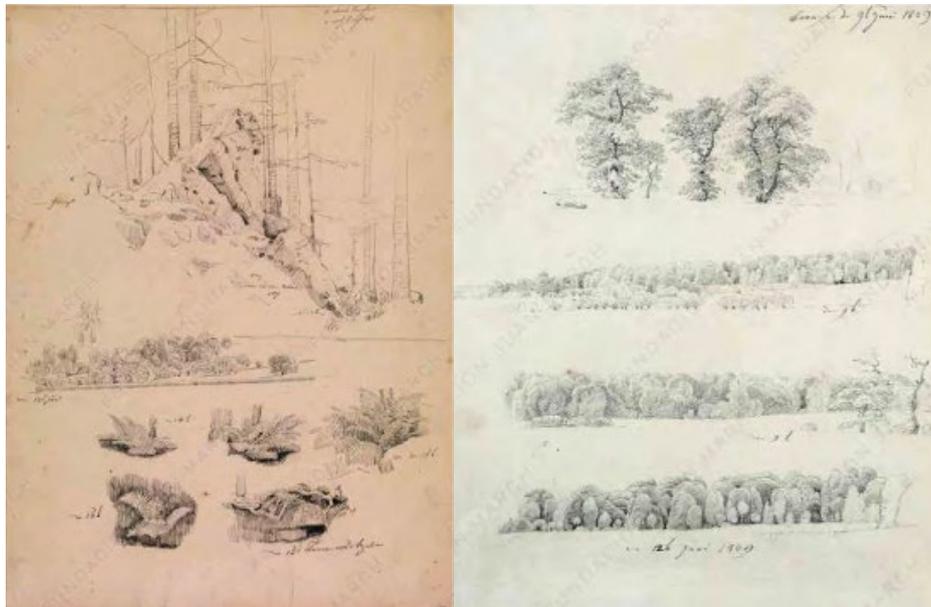
⁸¹ “*But Friedrich was about to enter a very different kind of area, one which brought him perilously close to re-emerging as a maggot rather than as a butterfly. In the period prior to World War I the artist became celebrated increasingly for his supposed 'German' character.*”

⁸² Inclusive, algumas obras foram destruídas com os bombardeamentos, ou desapareceram no decorrer da 2ª Guerra Mundial.

3.1.1 A obra e a metodologia usada.

Figura 33

Desenhos/ Estudos de campo de Caspar David Friedrich – parte 1



Importa referir que o trabalho que Friedrich desenvolvia, não era invulgar para a época, tendo em conta o tipo de peças desenvolvidas na altura. Mas para se ser um bom músico não é necessário tocar em todas as notas ao mesmo tempo, mas tocar as notas numa tal combinação que permita atingir o objetivo supremo que a obra de arte se propõe a resolver. Foi a apropriação que fez da iluminação e da composição nas suas obras (para além de toda a matiz simbólica, religiosa e política) que lhe permitiu destacar como uma figura de referência no panorama artístico. A natureza tudo vence, a natureza tudo conquista, esta era a abordagem que tinha sobre as peças que desenvolvia e que vamos analisar quais as estratégias mais evidentes da sua metodologia.

i. Desenho como base

Tudo começa com desenho. Conhecido pelas suas deambulações na Natureza, Friedrich aproveitava estas incursões como saídas de campo, onde procede à recolha de elementos que posteriormente o inspiram e permitem encontrar a motivação necessária para desenvolver trabalho.

Figura 34**C.D.Friedrich - Desenhos/ Estudos de campo – parte 2**

Nota: Neste conjunto de desenhos, nota-se um esforço por tentar compreender o que compunha a luz, a sombra, a estrutura e as características individuais dos elementos que tinha à sua frente.

Devido à sua natureza misantrópica e de ter tido um fim particularmente solitário, os seus desenhos (e a respetiva metodologia na concretização do seu trabalho), não eram tão difundidos. Em 2009, no entanto, é elaborado um catálogo fruto de uma exposição em Madrid⁸³, onde podemos observar o uso dos desenhos e de que forma serviram de base para a construção das suas obras. São na verdade estudos, diários gráficos com aproveitamentos de papeis, que acabam por ficar agrupados em determinadas categorias (Figura 33). Nestas deambulações era usado material de registo rápido (Figura 34), como

⁸³ Em 2009 foi dinamizada uma exposição sobre Caspar David Friedrich na Fundación Juan March – Madrid, intitulada “Caspar David Friedrich – A Arte de Dibujar”, posteriormente foi editado um catálogo por Christine Grummt.

lápiz, pincel, tinta, por vezes eram feitos apontamentos a aguarela (Figura 35) que mais tarde em estúdio traduziam-se em paletas de cores satisfatórias para os quadros em questão. Um facto interessante, Friedrich tinha por hábito colocar sempre a data e o local onde estes desenhos eram feitos de modo a recordar-se das circunstâncias específicas do dia,

Figura 35

Desenhos/ Estudos de campo de Caspar David Friedrich – parte 3



Caspar David Friedrich era conhecido pelos seus óleos e sépias acabadas, no entanto a abordagem e metodologia que emprega é sustentada nos desenhos e na busca de material através das suas caminhadas e saídas de campo (Figura 36).

Há uma presença muito forte do desenho, no planeamento das suas peças, e podemos verificar isso no primeiro despontar da sua genialidade. Friedrich só abraça a pintura a óleo após os seus desenhos a sépia terem um retorno positivo. Ainda assim, não dispensava as suas deambulações sobre o terreno onde se situava, tanto é que muitas das suas peças tem referências aos lugares que fazem parte do imaginário alemão de paisagem. Muitas vezes o seu espólio de figuras era usado mais que uma vez, podendo identificar várias vezes a mesma árvore em quadros diferentes (Figura 37). Estes estudos não se limitavam a elementos naturais e a ruínas, há também registos de pessoas que se replicavam nalguns quadros (Figura 38).

Figura 36

“C.D.Friedrich y el uso del dibujo: un diagrama” – parte 1

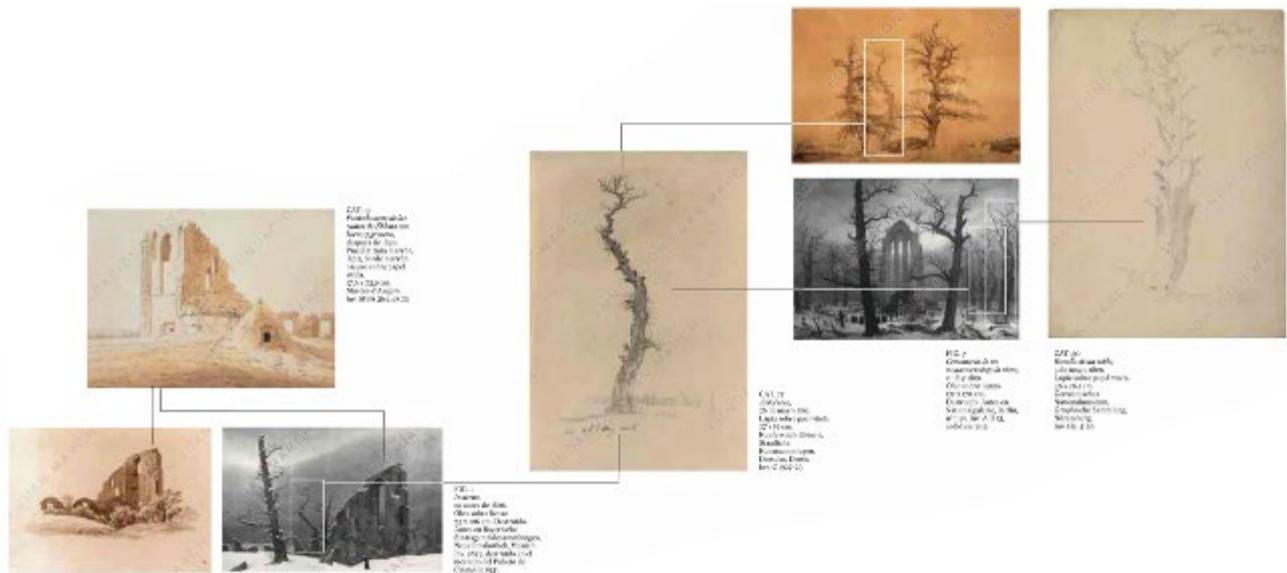


Figura 37

“C.D. Friedrich y el uso del dibujo: un diagrama” - parte 2

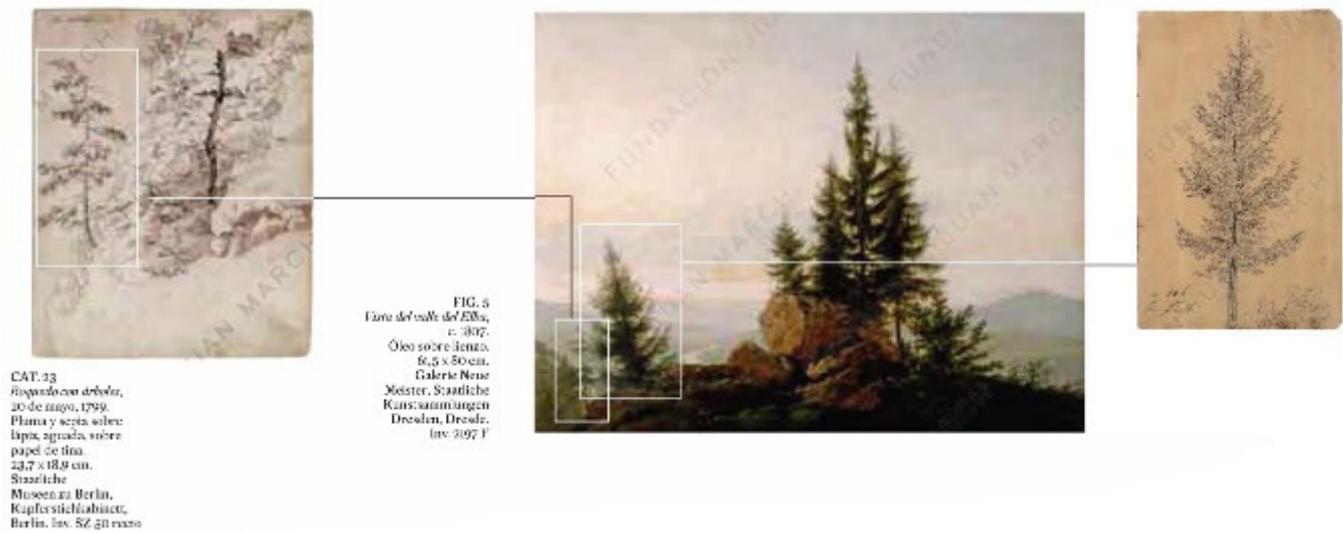


Figura 38

“C.D.Friedrich y el uso del dibujo: un diagrama” – parte 3



Nota: –Figura 37 - 38– Painéis presentes na exposição de 2009, Esquema sobre a forma como Friedrich usava os seus desenhos nas suas pinturas. Presente na exposição de 2009, *Caspar David Friedrich – A Arte de Dibujar*

Existe uma presença muito forte do desenho, no planeamento das suas peças, e podemos verificar isso no primeiro despontar da sua genialidade. Friedrich só abraça a pintura a óleo após os seus desenhos a sépia terem um retorno financeiro positivo. Ainda assim, não dispensava as suas deambulações sobre o terreno onde se situava, tanto que muitas das suas peças tem referências aos lugares que fazem parte do imaginário alemão de paisagem. Apesar de acreditar que cada árvore tem a sua personalidade individual (Figura 39), Friedrich apercebeu-se que podia replicar alguns dos elementos e manter ainda assim a sua individualidade ao integrar estes elementos nos ambientes que concebia.

Figura 39

Caspar David Friedrich, *Trees and Shrubs in the Snow*, 1828.

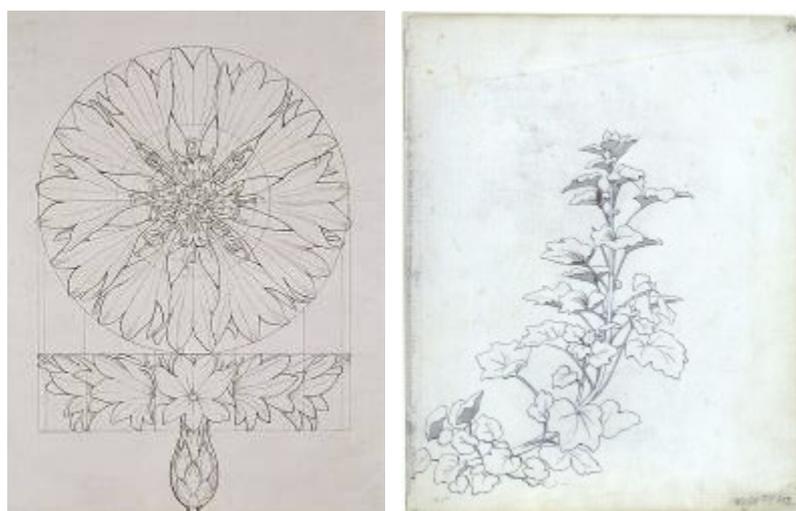


Nota: Detalhes da pintura, os galhos eram praticamente individualizados, o que permitia um carácter único nas pinturas que se propunha a fazer.

ii. Tratamento individual da Natureza

Figura 40

Comparação de desenhos Phillip Otto Runge e Caspar David Friedrich.



Nota: Figura 41 Na primeira imagem podemos reparar que existe uma tendência de geometrizar elementos naturais, esta geometrização foi bastante útil para a criação de padrões industriais em papel de parede por exemplo.

São inúmeros os exemplos que agregam individualidade aos elementos desenhados e posteriormente pintados nas peças que desenvolvia (Figura 34).

Friedrich tinha como objetivo fazer um tratamento individual da natureza, como se cada árvore fosse única na sua existência, respeitando cada fenómeno, cada gamo de um arbusto era singular. Este pensamento entrava em conflito, com por vezes com algum pensamento científico a ser desenvolvido na altura, pois buscava uma normalização, uma regra. Veja-se a questão da segmentação das nuvens nos estudos de Goethe, esta abordagem normativa de início foi rejeitada, por receio de tornar todas as nuvens demasiado idênticas, no entanto mais tarde, por causa da ênfase, e por questões de economia de trabalho⁸⁴, ele estudou mais a fundo a questão.

Figura 41

C.D.Friedrich, “O Mar de Gelo”, 1823-1824, Kunsthalle Hamburg



Nota: Para além do aspeto dramático destas placas de gelo, esta peça tem um significado pesado para Friedrich, tendo em conta a forma como a sua infância foi passada⁸⁵. Esta pintura reporta

⁸⁴ E também possivelmente porque Constable acabou por se dedicar a estudar nuvens.

⁸⁵ Ver nota 68.

A individualização da Natureza em Friedrich, era transversal no desenho e pintura de vários elementos naturais e potenciava outras questões, como por exemplo na obra "O Mar de Gelo" (Figura 41) que retrata uma expedição ao Ártico que falhou. Vemos a disposição dramática das placas de gelo que invocam elementos presentes (através da sua disposição) noutra pintura da altura (Figura 42) de Théodore Géricault.

Figura 42

T. Géricault, "Balsa da Medusa" - (1818-1819)



Fazendo o comparativo, o posicionamento das pessoas *versus* placas de gelo, invoca o papel de dramatização que Friedrich gostaria que os seus ambientes tivessem, criando até um fenómeno de pareidolia com os ambientes que construía. Na prática, é uma peça que se relaciona com a incapacidade do Homem no domínio da Natureza, e que será dela será sempre a palavra final. Nos estudos que foi fazendo (Figura 34), podemos verificar os desenhos prévios de rochedos e placas de gelo (Figura 42 e 43), assim como o paralelismo que ele encontrava de figuras humanas *versus* elementos naturais. O senso de dramatismo é levado ao extremo na pintura de Géricault (Figura 41) e em paralelo levado a um extremo ainda mais pessimista com Friedrich.

Figura 43

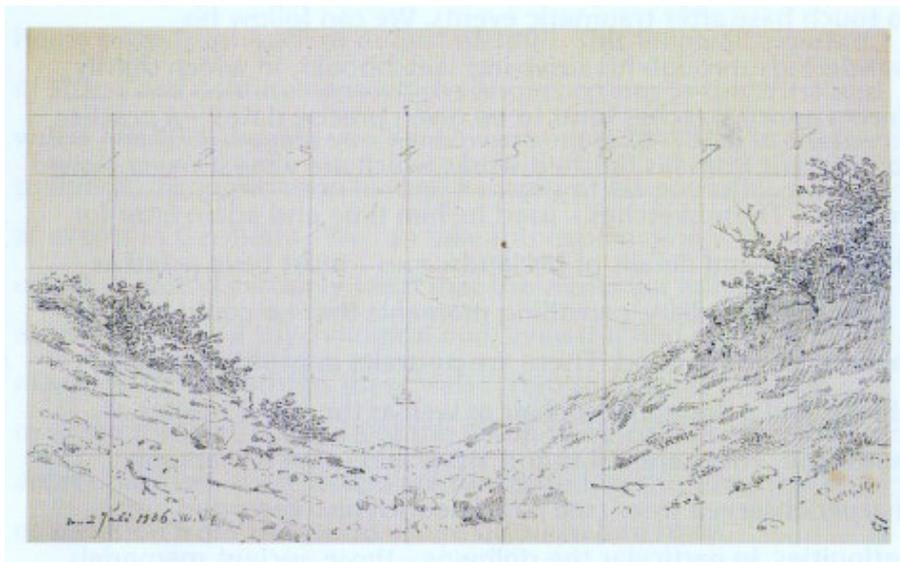
C.D. Friedrich - Estudos preliminares de placas de gelo/rochedos (1820-21)



iii. Pontos de vista e composição

Figura 44 -

C.D. Friedrich - Vista através de uma Duna até ao Mar – grafite (1806)



No decorrer dos séc. XVI e XVII as linhas do horizonte foram sendo modificadas, dando mais espaço ao céu. Friedrich com algum experimentalismo e ciente disto, utiliza pontos de vista fora do comum, e composições delicadas na produção das suas peças. Podemos verificar na representação de uma paisagem na ilha de Rügen, primeiro numa representação a grafite (Figura 44) e posteriormente uma a aguarela e lápis de grafite (Figura 45).

Utilizando um ponto de vista a um nível do solo, o artista consegue assim causar um impacto, por parte de quem visiona a peça na representação deste espaço, trazendo abordagens fora do comum a um mesmo espaço representado tantas vezes por artistas.

Figura 45 -**C.D. Friedrich - Vista através de uma Duna até ao Mar – aguarela e lápis (1824)**

Esta questão é ainda mais exacerbada num “despique” que se despoletou com um dos seus pares, quando Friedrich pinta o *Watzmann* (Figura 47) Figura 1, numa provocação evidente entre um artista naturalista da altura⁸⁶ (Figura 46). Friedrich nunca esteve presente neste lugar, apesar de ser um percurso famoso entre os paisagistas. Friedrich apenas tinha referências e desenhos de amigos seus que lá tinham ido, e decidiu fazer uma abordagem diferente. Apesar de na altura não ter a aceitação devida entre os naturalistas⁸⁷, no entanto a visão de Friedrich veio-se a verificar mais tarde como correta cientificamente. No fim da sua vida, Friedrich combalido das suas complicações de saúde, tentou rentabilizar algumas das suas obras através da produção e venda de postais⁸⁸. Neste caso uma pintura de uma zona natural Dresden. É notória e assumida a deformação que a imagem tem na sua pintura original (Figura 48), que lhe traz um grande interesse compositivo. Curiosamente, o artista que fez a reprodução dos postais na altura, decidiu – sem consentimento de Friedrich - retirar essa deformação da imagem por ser algo que fugia aos padrões de representatividade (Figura 49).

⁸⁶ Havia a crença que as formações rochosas eram condicionadas pelos fluxos de água, mais tarde veio-se a verificar que tal não era verdade

⁸⁷ Que tentavam fazer representações fidedignas sobre o que compunha a Natureza.

⁸⁸ Dresden tornava-se um percurso de visita por ser uma cidade importante no Reino da Saxónia.

Figura 46

Adrian Ludwig Richter, *The Watzmann*, (1824)

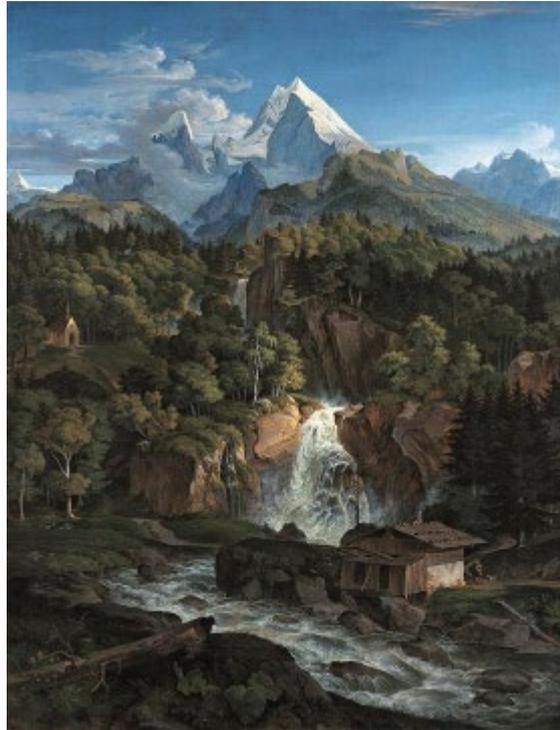


Figura 47

The Watzmann, Caspar David Friedrich (1824-25)



Figura 48

The Large Enclosure, (1832) Caspar David Friedrich



Nota: 73,5x103cm

Figura 49

Evening on the Elbe, (1832) Johann Philipp Veit adaptação de Caspar David Friedrich



Nota: Adaptação feita em litografia do quadro de Caspar David Friedrich

iv. A utilização da Luz, da Lua e os Fenómenos atmosféricos

Figura 50

Women before the rising sun (1818)



Figura 51

Fog in the Elbe Valley (1821)



A luz ganhava um aspeto cénico e de condução de narrativa da imagem em Friedrich (Figura 52). Isto auxiliava particularmente quando se tratava de peças pastorais, que evidenciavam a pureza e a virtude de uma vida no campo.

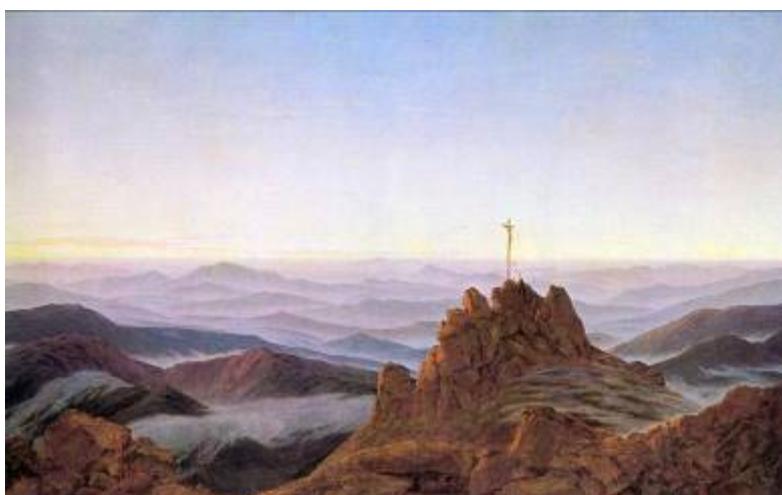
Figura 52

Two Men Contemplating the Moon (1825-30)



Figura 53

Morning in the Riesengebirge, (1810-11)



Quando Friedrich fazia uso da “luz”, sabíamos que estava a personificar o aspeto divino e religioso que a Natureza contém (Figura 31), ela estava visível sobretudo nos quadros mais otimistas sendo uma forma de passar uma mensagem de esperança e de novo renascimento (Figura 51).

O Sol e a Lua estavam presentes em muitos quadros⁸⁹ (assim como outros elementos como Vénus - Figura 53). Esta inclusão era uma reflexão da dimensão simbólica da Lua no romantismo. Havia uma produção de obras não só visuais, mas literárias e musicais com o tema da Lua na altura do romantismo⁹⁰.

Os fenómenos atmosféricos e a utilização correta das escalas de valores permitem a sensação de profundidade, mas também de magnitude dos elementos naturais face à existência humana. Ciente disso, Friedrich passou também a usar a neblina que aumentava a carga dramática (Figura 56) e quase intocada das paisagens que pintava (Figura 54).

v. Rückenfigur, a ideia de caminho

Figura 54

C. D. Friedrich - *The Chasseur in the Forest* (1814)



Grande parte das obras de Friedrich baseavam-se numa única premissa: as paisagens só poderiam agregar significado se fossem acompanhadas de referências humanas ou seus equivalentes. Ao integrar uma figura humana nas peças permitia duas coisas: a criação

⁸⁹ Apesar do sol não aparecer diretamente, mas havia sugestão deste elemento em momentos de alvorada, ocaso, ou mesmo atrás de uma neblina.

⁹⁰ Goethe, Beethoven, Chopin entre outros.

de um senso de escala (ou seja, a magnitude das paisagens era contraposta através de um elemento de comparação); e a sensação de estarmos a acompanhar o artista na sua jornada e nas suas deambulações (Figura 55). Muitas são as peças de alguém a acompanhar o caminho, a entrar pelo meio da floresta, ou a apontar para alguma evidencia (Figura 53). As obras de Friedrich conversam com quem as observa e isso era assumido, estávamos a acompanhar o passeio deambulante de um desconhecido (que andava à nossa frente), que estávamos a meio caminho de algo, a descobrir uma coisa nova (Figura 56), ou no meio de uma paragem de um percurso infinito onde o horizonte se desvanecia. Esta forma de encarar a mensagem na pintura, permite e agrega uma dramatização ao significado que o autor queria embutir às suas peças.

Figura 55

C.D. Friedrich " *Wanderer above the Sea of Fog*" (1818)



3.2 Outras metodologias e artistas relevantes na construção de ambientes naturais ao longo dos tempos

A partir do momento em que se garantiu destaque à criação de ambientes, como (também) um meio importante de passar determinada mensagem, nunca mais se encerrou essa porta. Partindo do método de Caspar David Friedrich⁹¹, que temporalmente viveu numa época anterior à Escola de Barbizon, estabelecesse uma forma de operar a imagem de modo que se consigam criar mundos e ambientes naturais, que de tão imersivos que são, acabam por nos “puxar” para dentro deles (retirando até a escolha livre que impeça de imiscuirmo-nos nessas realidades). Isto inclui a criação de narrativas usando ambientes naturais dentro das obras de arte (particularmente a partir do período romântico), começou a ser um elemento importante à medida que a indústria do entretenimento de massas crescia⁹². Entre os anos de 1930/40 nos estúdios Disney (fundado em 1923) surge a necessidade e permite-se a criação de uma nova profissão que elabora conceitos artísticos de cenários e personagens (Figura 56) – o *concept artist* (Figura 57)⁹³

Figura 56 -

A. Hurter - Desenhos de produção de ambientes e estudo de personagens para Branca de Neve (1937)



⁹¹ Onde ele recolhe elementos nas suas saídas de campo que mais tarde se transformam em recursos, por exemplo.

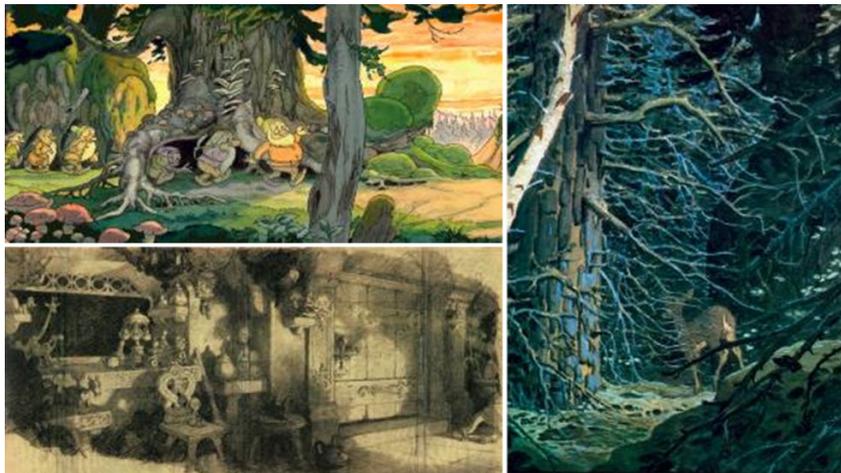
⁹² A partir de 1895, com a invenção do cinema e propagação do mesmo permitiu a criação da chamada indústria do entretenimento, com mais enfoque e demanda nos Estados Unidos, mantendo-se até aos dias de hoje.

⁹³ Albert Hurter, Ferdinand Horvath, Gustaf Tenggren e Bianca Majolie foram os primeiros artistas a serem contratados como *concept artists* na Disney, e eram responsáveis por desenvolver conceitos cinematográficos para filmes como Branca de Neve, Pinóquio, Bambi entre outros.

Passou a existir necessidade de dar corpo visual a histórias nos seus múltiplos médiuns, e os cenários como pano de fundo passaram a ser essenciais (Figura 27) para se obter narrativas imersivas nesta nova era do entretenimento. Por haver esta enorme procura houve necessidade acrescida de decompor os elementos visuais que ajudam a trazer esta carga emocional e simbólica, através de compêndios e manuais produzidos por paisagistas historicamente contemporâneos. O contributo que trazem através destes compêndios, pode auxiliar numa busca metodológica (e sobretudo não dogmática) sobre qual o formato melhor para poder passar uma ideia ao observador da peça. Quando os ambientes desenhados/pintados são imbuídos de mensagens do artista, ganham características próprias e objetivos funcionais na passagem destes mesmos intentos. E apesar do quotidiano do séc. XXI estar repleto de múltiplas formas de expressividades de ambientes imersivos esta análise parte sobretudo de uma abordagem bidimensional, pois ela é o início de tudo.

Figura 57 -

G. Tenggren -Varios ambientes para filmes de animações (1937-1942)



Nota: G. Tenggren -Ambientes para Branca de Neve (1937); Conceito inicial - Oficina de Gepetto | Pinóquio (1938); Conceito inicial - floresta de Bambi (1942)

Desses manuais (e apesar da importância que Cozens teve na idealização e invenção de pinturas de paisagens⁹⁴), como partimos do desenho de observação como base, importa mencionar duas abordagens possíveis e dois percursos onde se alicerça esta busca

⁹⁴ Nomeadamente com “New Methods of Assisting in the Invention in Drawing Original Compositions of Landscape” de 1785

metodológica (que se relaciona com o ambiente como personagem), falamos de Edgar Payne e Raphael Lacoste.

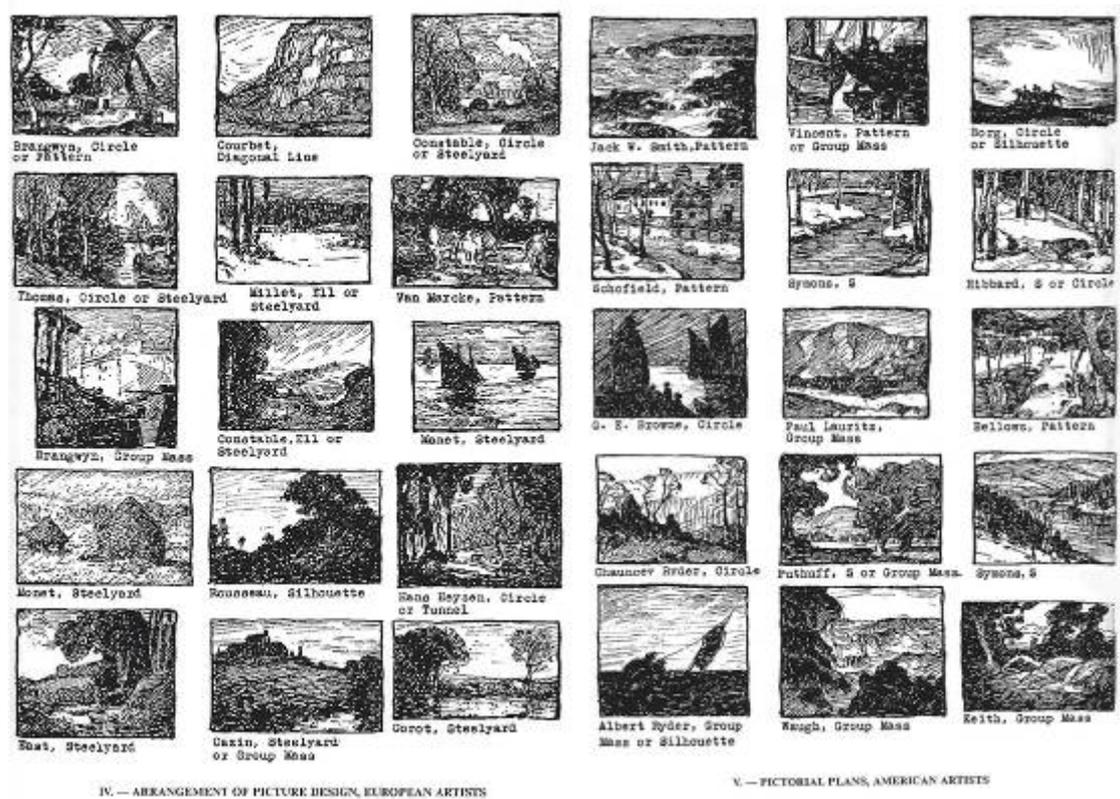
3.2.1 Edgar Payne

Edgar Payne foi um artista norte-americano que viveu entre séculos (1883-1967), muralista e paisagista⁹⁵ que para além do trabalho desenvolvido escreveu um livro sobre composição para pintura paisagista. Este livro tornou-se uma referência a muitos artistas que enveredam pela pintura, desenho de paisagem ou construção de cenários, porque particiona em pequenos passos e dá indicação sobre caminhos a seguir no que diz respeito à composição de uma imagem. Apesar de ter uma abordagem claramente datada sobre a prática artística, Payne considerava que a representação da Natureza agregava sempre um aspeto de verdade (como o desenho de campo) sobre aquilo que o artista observa e representa. O estudo da composição é o estudo da arte, da cultura, do legado visual histórico, de todos os fatores que a influenciam e também dos objetivos associados à mensagem que pretendem passar. Payne iniciou a sua pesquisa fazendo um estudo aprofundado sobre quais as estratégias de composição de artistas paisagistas europeus e norte-americanos (Figura 58), esta comparação (que compreende uma dimensão pictórica e compositiva) auxilia-nos a perceber os caminhos que certos artistas optaram, e quais os significados que integra. Tudo o que está internalizado por nós esteve antes numa relação, e as decisões que tomamos quando definimos um esquema compositivo, relacionam-se com isso. Cada imagem, segundo Payne, tem um objetivo específico e toda a exploração do artista anda em torno de responder essa necessidade. Apesar de mencionar a importância do critério de beleza nas representações artísticas, esta é uma abordagem funcional no tratamento da imagem.

⁹⁵ Aproveitando o legado artístico de seus antecessores, da *Hudson River School*, Edgar Payne pintou e desenhou o Oeste Americano sendo contratado por uma agência de publicidade para pintar paisagens que serviam para atrair turismo para essas áreas, nomeadamente Santa Fé, Grand Canyon, Novo México, entre outros.

Figura 58 -

E. Payne - Estudos pictóricos de artistas



Payne, para além da análise das abordagens paralelas que certos paisagistas assumem nas suas composições, esquematiza um conjunto de placas com as decisões relacionadas no desenho/pintura de paisagens, relacionados a esquemas de composição de imagem. É um grande capítulo que trabalha muitas questões que se associam sobretudo com problemas de seleção do tópicos a desenhar/pintar. Seja no desenho de campo, seja no “au *plein air painting*”⁹⁶, o artista quando se depara com a realidade tem de sempre tomar decisões que vão influenciar o sentido daquela demanda. Para facilitar este processo decisivo, Payne inclusive sugere a construção de um pequeno visor portátil que tenha integrado divisões, usando linhas ou material que faça o mesmo resultado.

⁹⁶ *En plein air Painting* – trata-se de uma técnica que muitos artistas, após o advento do romantismo e da Escola de Barbizon passaram a recorrer. Em suma, trata-se de ir para o campo, pintar e fazer recolhas, apontamentos sobre a Natureza.

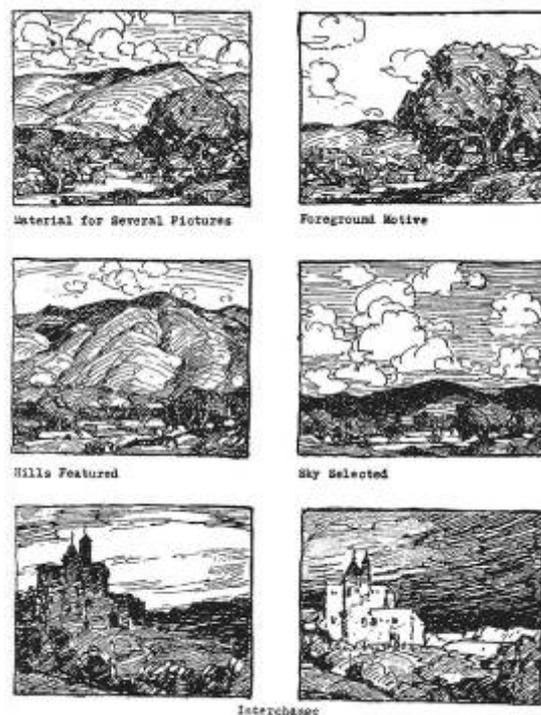
De todas as considerações que Payne faz, e para o âmbito desta dissertação, importa referir uma série de práticas e estratégias que são assumidas nas decisões de desenho de paisagem. Falamos de: variações luz e de que forma isso influencia o tema da imagem; tipo de composições devem ser evitadas, potenciais problemas e soluções que se relacionam com a composição de imagem; significados de uma composição e uso do visor na definição de massas; e arquétipos de composição de imagem. A riqueza de Payne relaciona-se com a linguagem visual de variadas pranchas que sintetizam estas questões que passamos a descrever.

i. Variações de luz versus temas a decidir

Na natureza há uma série de questões a calcular. Por exemplo uma paisagem pode ter múltiplos pontos de interesse, e conter múltiplas imagens dentro daquele espaço físico que é considerado, consoante o assunto que se quer relevar – podemos querer representar as nuvens, a vegetação pode ser singular, assim como as montanhas -, consoante será o posicionamento da prancha/caderno do artista (Figura 59). Outra questão que o

Figura 59

- E. Payne – Definição do tópico a desenhar numa mesma área



VII — SELECTING PART OF THE VIEW — INTERCHANGE

posicionamento no espaço vai inferir será na forma como a luz e sombra incide sobre o que será desenhado, o que vai invariavelmente definir o tema a tratar na imagem que

queremos produzir (Figura 60). Inclusive é recomendado fazer várias incursões ao mesmo local para se poder estudar aprofundadamente aquilo que quer ser evidenciar.

ii. Composições a ser evitadas, potenciais problemas e soluções

Um dos grandes objetivos da composição de imagem é a sua constante busca de unidade na imagem. A imagem tem de ser lida de forma imediata e construída de tal maneira que atraia o olhar de quem a mire, inclusive dentro da própria imagem estabelecem-se relações de poder, que se tratadas de forma displicente podem conduzir a uma imagem fraca e pouco interessante. Payne neste quesito auxilia-nos e dá-nos maus exemplos de composição, identificando as questões que podem dificultar a leitura do que se pretende transmitir (Figura 61)

Dá-nos também algumas dicas de como resolver composições que parecem estar sem solução (Figura 62) - por exemplo se encontrarmos árvores que seguem uma linha, e este arranjo parece muito monótono, trazendo um elemento para diante vai tornar uma imagem mais apelativa.

Figura 60

- E. Payne - Decisões tonais sobre uma paisagem

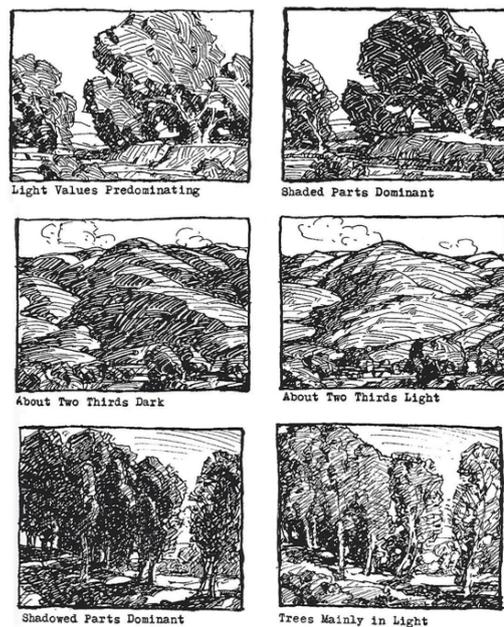
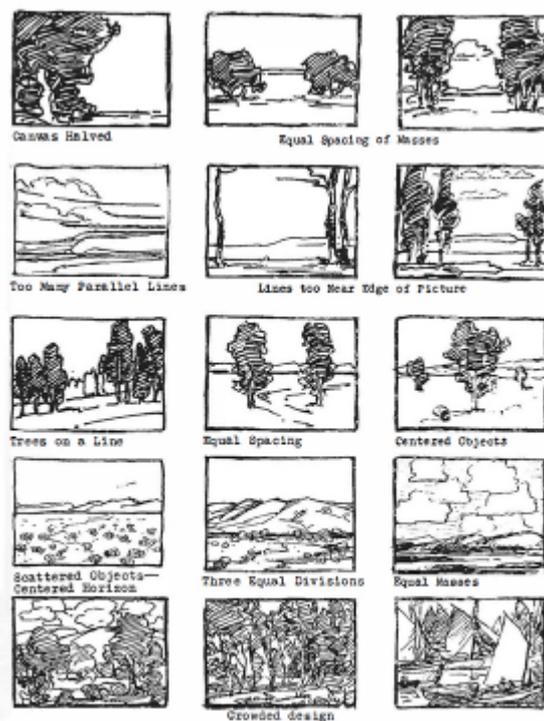


Figura 61

- E. Payne –Tipos de composições a evitar



IX. — THINGS TO BE AVOIDED IN COMPOSING

Figura 62

E. Payne - Soluções para alterar ou selecionar elementos interessantes



X. — IDEAS FOR ALTERATION OR SELECTION

iii. Potenciais significados de uma composição e uso do visor na definição de massas

Payne dá algumas pistas na sobre os potenciais significados de cada composição, por exemplo, o olho viaja de um sítio para o outro quando se depara com uma imagem, o grande truque ao orientar os diferentes elementos é termos controlo sobre essa viagem. Nesse sentido, é importante evitar grandes massas no centro de uma imagem.

Figura 63 -

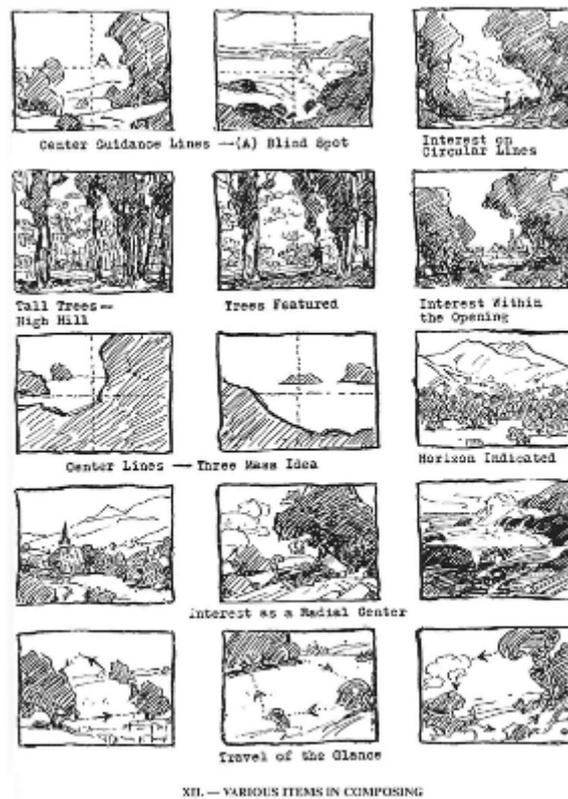
E. Payne - Significado de vários itens em composição de imagem



A utilização de aspetos atmosféricos, gradação de valores, contrastes de tom e cor, colocação de massas escuras e claras e perspetiva linear, são alguns elementos que quando conjugados podem permitir resultados muito diversos (Figura 63). Ao iniciar a composição, a primeira consideração a ter é a localização do horizonte ou da linha do nível dos olhos na tela. Não é recomendado centrar essa linha na tela, assim como as massas que compõem a imagem. Os desequilíbrios são importantes na construção de uma narrativa visual.

Figura 64

- E. Payne – Exemplos divisão de massa usando um visor e percursos do olhar na imagem



E, para auxiliar o artista, Payne sugere a utilização de um visor (ou bitola), que seja de fácil transporte e uso, e dá exemplos de como distribuir grandes massas através de linhas imaginárias presentes nesse visor. Faz até uma alusão à viagem do olhar quando a composição é circular (Figura 64).

iv. Arquétipos de composição de imagem

Este trabalho reflexivo que Payne emprega no seu livro, tem como propósito permitir uma abordagem mais imediata ao resolver problemas de composição na representação uma paisagem. Ele usa como referência a análise que Henry Poore fez previamente sobre composição pictorial⁹⁷, e faz um aprofundamento e adaptando estes esquemas à representação da natureza. Ao estudar composição é importante não cristalizar conceitos, porque não há boas ou más soluções de um problema, mas sim boas ou más aplicações sobre esse problema. Payne proporciona uma base esquemática de trabalho que possa

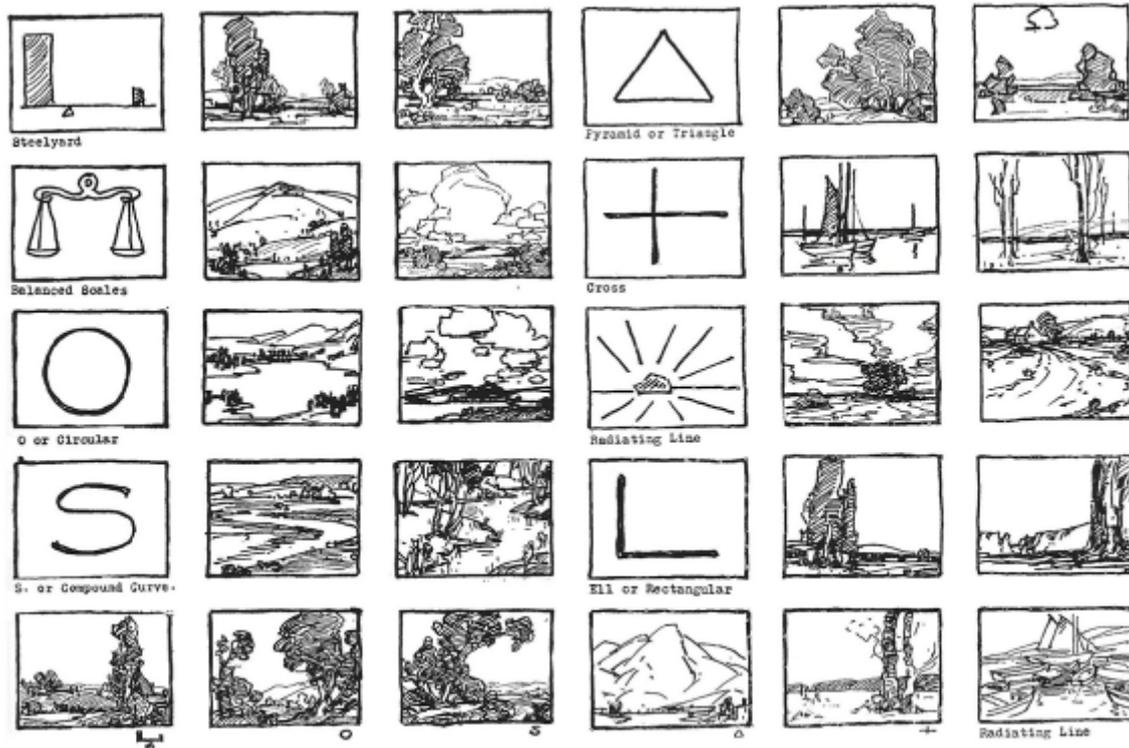
⁹⁷ Em Poore, Henry Rankin – “Pictorial Composition: an Introduction”, Dover Publications 2012

funcionar como ponto de partida aos artistas e entusiastas de paisagem, e permite sobretudo uma forma de resolver becos sem saída. Curiosamente estes esquemas também são um ótimo ponto de partida para a prática de fotografia.

Payne descreve formalmente uma série de arquétipos de composição de imagem que acabam por ser visualmente autoexplicativos pelos nomes e esquemas assumidos por Payne. São eles: a **Balança**; a **Escala de Equilíbrio**; o **Círculo** ou **0**; o **S** ou **Curva Composta**; a **Pirâmide** ou **Triângulo**; a **Cruz**, a **Linha Radiante**; **Composição em L** ou **Retangular**; a **Balança Suspensa**; **Três Pontos**; **Massa em Grupo**; **Linha Diagonal**; **Túnel**; **Silhueta**; e **Padrão**.

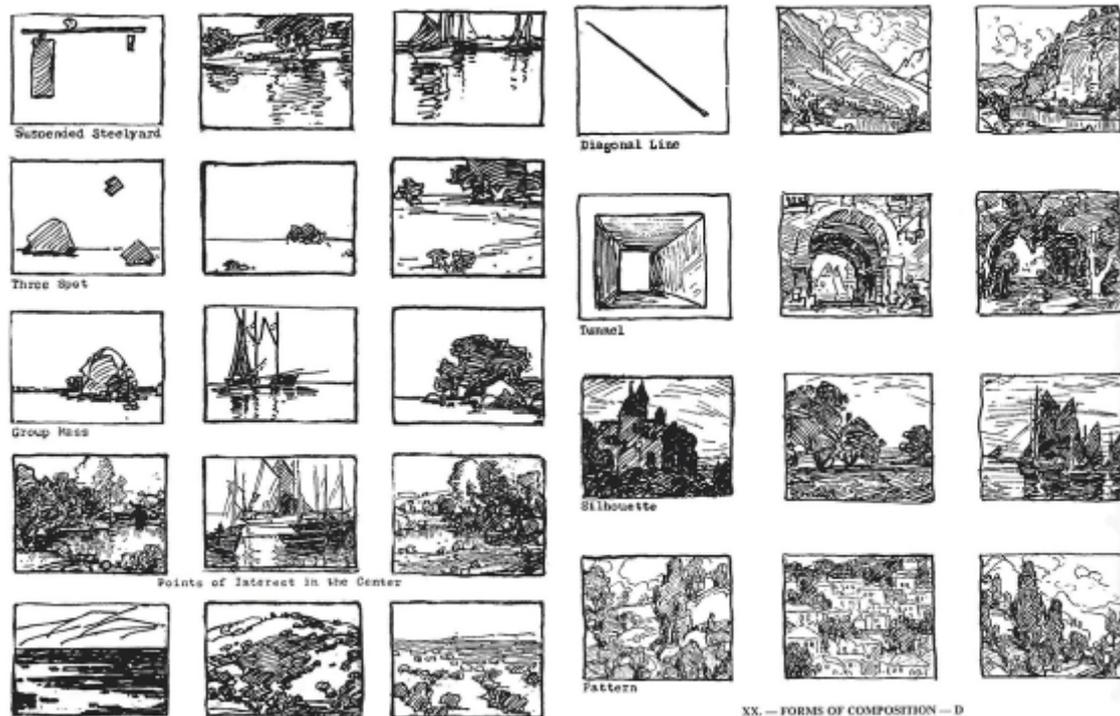
Figura 65

- E. Payne - Arquétipos de esquemas de composição



XVII — FORMS OF COMPOSITION — A

XVIII — FORMS OF COMPOSITION — B



XIX — FORMS OF COMPOSITION — C

XX — FORMS OF COMPOSITION — D

3.2.2 Raphael Lacoste

Raphael Lacoste é um reconhecido *concept artist* canadiano, com uma vasta experiência na construção de ambientes e de mundos narrativos na indústria dos videogames e do cinema⁹⁸. É o seu trabalho, que se relaciona com o universo do jogo *Assassin's Creed*, e a metodologia que emprega na atualidade, que proporciona esta análise.

Lacoste é um artista que tem vindo a partilhar muito do seu percurso e do seu método através de tutoriais (Figura 69), livros e convenções onde fala abertamente sobre o seu processo⁹⁹. Apesar de usar preferencialmente ferramentas de desenho digitais (Figura 66), como Adobe Photoshop, *Procreate* e as ferramentas de tridimensionalização tais como 3DS Max, Lacoste como um artista contemporâneo que trabalha no mundo dilacerante da área de entretenimento, busca sempre novas formas de materializar muitos dos seus conceitos. A sua capacidade de resposta é fundamental para poder cumprir os prazos que esta indústria impõe aos seus artistas e possui um método e que tal como os outros artistas passamos analisar.

Figura 66 -

R. Lacoste – *Concepts* vários de ambientes naturais usando diferentes abordagens (2016)



⁹⁸ Raphael Lacoste teve funções de diretor de Arte na Ubisoft em títulos como *Prince of Persia* e *Assassin's Creed*, ganhou vários prêmios, trabalhou como “Matte Painter” num conjunto de filmes tais como o universo cinematográfico de *Exterminador Implacável*, a *Ascensão de Júpiter* entre outros. O seu trabalho na construção de mundos da saga *Assassin's Creed*.

⁹⁹ Lacoste está presente em muitas conferências da indústria de entretenimento (tais como *Trojan Horse was a Unicorn*, *Game Developers Conference*), para além de ser tutor de cursos na renomada *LAMAG*.

i. A importância do desenho na construção de ambientes

Figura 67

- R. Lacoste - Desenhos a preto e branco - estudos



Numa tentativa de minimizar a dependência das ferramentas digitais tenta diversificar as suas referências, Lacoste parte muitas vezes de desenhos a preto e branco (Figura 67), onde concebe as suas paisagens e antevê composições antes de as transpor para formato digital¹⁰⁰. Afirmo que o elaborar de um desenho previamente a esta passagem, permite uma solução mais estudada, percebe-se mais claramente qual a sustentabilidade de cada peça num desenho, como se enquadra e como é construída (Figura 68). Isto permite que uma solução mais sustentavelmente pensada e torna-se uma ajuda para quem desenvolve o desenho em 3D posteriormente. Nos tutoriais e formações que disponibiliza, podemos observar que os seus diversos pontos de partida, vem sempre do desenho inicial, e do estudo que faz da composição, da luz e da paleta cromática que escolhe (Figura 69). No mundo do entretenimento e devido às suas estratégias de produção, todo o trabalho está integrado numa cadência dos processos devidamente orientados para a entrega de conteúdos visuais. Lacoste esteve (e está) muitas vezes responsável pela parte de conceção de ambientes e definição visual dos mesmos, tem por isso a responsabilidade de entregar propostas visuais e junto das equipas de construção (desses ambientes) e afinar conceitos para uma visão comum e

¹⁰⁰ Lacoste, edita um livro digitalmente onde enfatiza um conjunto de desenhos a caneta preta. Dá também uma entrevista em que refere o seu processo criativo

transversal às diversas equipas. Quanto mais detalhes construtivos forem agregados à construção de conceitos, menos tempo se perde em produção para construção tridimensional destas visões artísticas. Daí a necessidade de alicerçar o desenho na realidade através de saídas de campo, apontamentos e fotografias.

Figura 68

R.Lacoste – Desenho de um ambiente fantástico como a base de produção digital



ii. Fotografia e desenho como pesquisa de campo

Ávido caminhheiro da natureza, Lacoste recolhe algumas inspirações enquanto faz as suas caminhadas (ou visitas promovidas pelos estúdios para onde trabalha), prova disso são algumas fotografias que partilha em redes sociais¹⁰¹ (Figura 70) e algumas inclusive que comercializa na sua página web¹⁰². O seu objetivo é permitir a partilha de saber para quem não tem possibilidade de aceder àquelas localizações, sobretudo porque considera que as referências são uma parte importante de um bom trabalho artístico, para facilitar organizá-las por temas, facilitando a catalogação mediante temas de desenvolvimento de conceitos.

¹⁰¹ Tais como Twitter (X), Facebook e Instagram.

Figura 69 -
R. Lacoste -Tutoriais de construção de ambientes (2016)

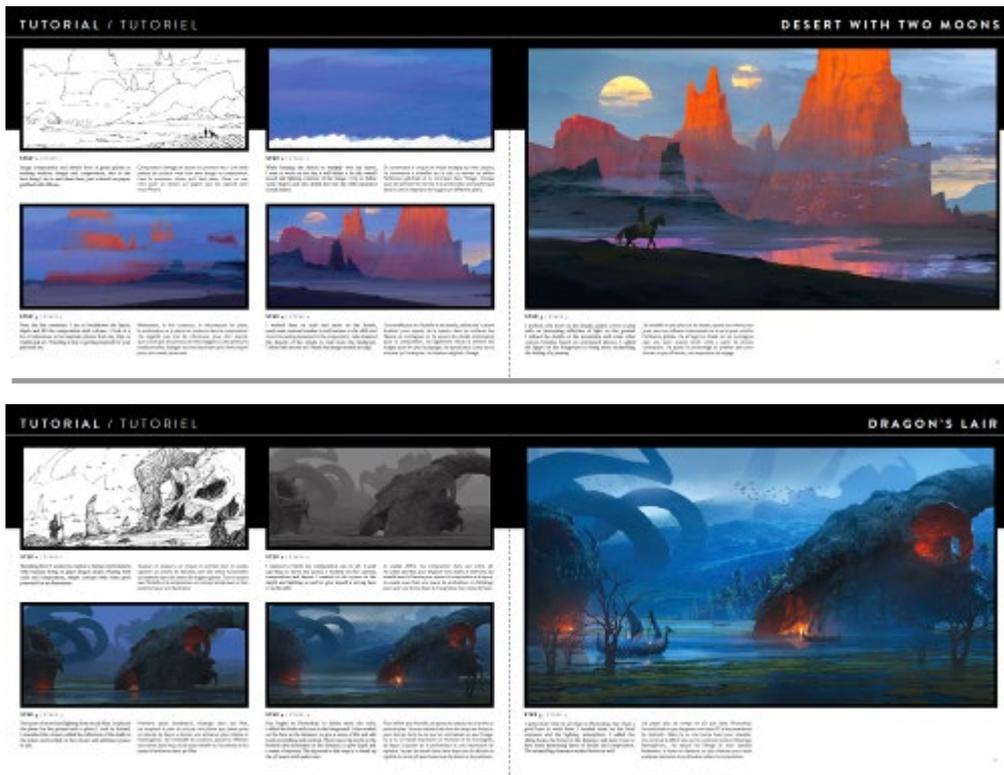


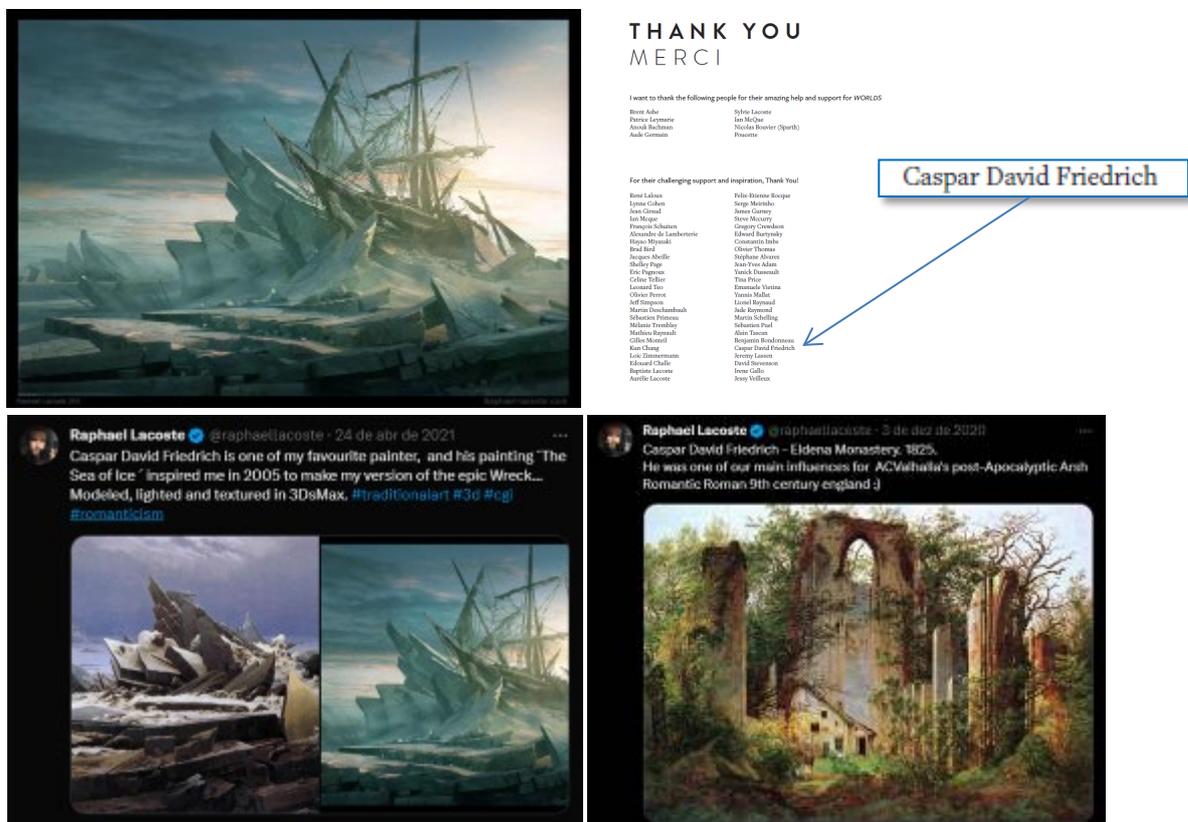
Figura 70 -
R. Lacoste - Fotografias de saídas de campo



iii. Caspar David Friedrich como referência artística na conceção de um ambiente de jogo

Não surge como surpresa que Lacoste tenha como uma das suas referências artísticas, Caspar David Friedrich, dadas as semelhanças das suas abordagens metodológicas (Figura 71). Para este artista uma imagem tem de abrir caminho a uma dúvida, a uma questão, tem de ser sugestiva e impulsionar a curiosidade¹⁰³, porque uma imagem que tenha todas as respostas é uma imagem segundo ele, desinteressante.

Figura 71 - Evidências do impacto de Caspar David Friedrich no seu trabalho digital



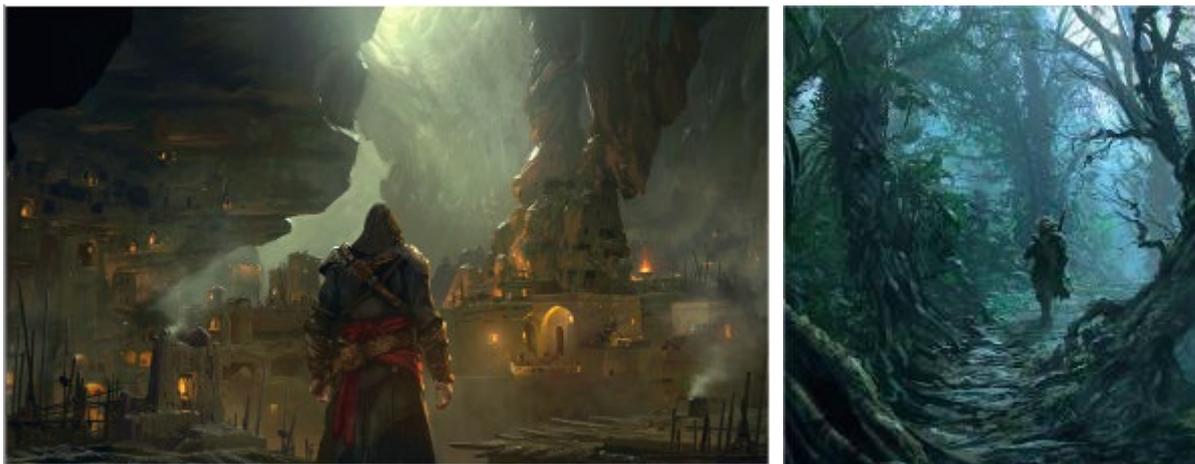
Nota: Vários exemplos de menções que Raphael Lacoste faz ao trabalho e obra de Caspar David Friedrich, desde listagem de agradecimentos finais ao seu livro “Worlds” até a publicações das suas obras na sua conta pessoal na rede social Twitter (recentemente apelidada de X), até a peças produzidas com o objetivo de mimetizar e reinterpretar o estilo dramático de Friedrich em “O mar de gelo” de 1823-1824 (Figura 41).

¹⁰³ Mencionado no vídeo tutorial da série “Traditional do Digital with Raphael Lacoste - 01. Sketching and base color, (sem data)”

Frequentemente usa os métodos de Friedrich mencionados no ponto 3.1 para adicionar uma suficiente carga de curiosidade nas imagens que produz, tais como o enfoque no desenho, no uso de luz atmosférica (lua, fenómenos atmosféricos), na *Rückenfigur* e na individualização da Natureza.

Figura 72 -

R. Lacoste – Conceitos desenvolvidos para diferentes séries do jogo Assassin's Creed



Nota: (da esq. para a dir.) Imagens produzidas para respetivamente *Assassin's Creed: Revelations* (2011) e *Assassin's Creed IV: Black Flag* (2013)

Para além de ser claro em vários momentos, que este artista foi relevante no trabalho e no seu percurso como *concept artist*, Lacoste faz muitas reinterpretações de quadros de Friedrich (Figura 71) e assume que foi o pintor eleito como referência para *Assassin's Creed Valhalla*. Para além desta série, podemos observar o impacto que as técnicas de Caspar David Friedrich continuamente tem no seu trabalho, na produção de conceitos e ambientes (Figura 72).

4 Conceção e construção de mundos fantásticos

Existem muitas abordagens teóricas que se relacionam com a construção de mundos fantásticos, seja na forma e método como eles são construídos seja nas relações que criamos para os fazer nascer. A conceção de mundos e narrativas faz parte de toda a nossa experiência humana, sendo que facilmente nos remetemos para a epopeia de Gilgamés (3000 AC) como a história mais antiga da humanidade, apesar de recentemente existirem evidências que as histórias nos acompanham desde muito mais cedo¹⁰⁴.

Figura 73

Imagens de documentário biográfico de Tolkien



Nota: "Se uma história diz: "Ele subiu a uma colina e a viu um rio no vale ao fundo", cada ouvinte das palavras formará a sua própria e esta será composta de todas as colinas, rios e vales que viu, mas sobretudo da colina, do rio, do vale que foram para ele a primeira encarnação da palavra." – citação de Tolkien¹⁰⁵ -

¹⁰⁴ Apesar de haver evidências que se contava histórias mais cedo do que se supunha (cerca de 11 000 atrás no período Neolítico), recentemente foi encontrado numa escavação uma representação do que aparenta ser uma história de caça entre dois tigres e um homem - Press, C. U. (2022). 11,000-year-old carving may be earliest narrative scene. Obtido 31 de outubro de 2023, de <https://phys.org/news/2022-12-year-old-earliest-narrative-scene.html>

¹⁰⁵ Conforme apresentado no documentário Portugal, R. e T. de. (sem data). Jrr Tolkien, O Criador de Mundos—Documentários—RTP. Obtido 31 de outubro de 2023, de <https://www.rtp.pt/programa/tv/p42658>

Criar mundos fantásticos implica uma conversa agradável e entusiasmada entre as nossas referências do quotidiano e o objetivo que queremos passar com essa devida narrativa. Tolkien possivelmente produziu a obra e o mundo com mais impacto contemporâneo na forma de construirmos narrativas fantásticas. Ele considera que, tudo reverberou na construção dos ambientes e enredos numa das histórias de fantasia com mais impacto na contemporaneidade – o Senhor dos Anéis. Não foi o primeiro autor que criou um mundo fantasiado antes das narrativas que queria contar, mas foi aquele que o desenvolveu a um tal nível que se tornou a referência ¹⁰⁶. É a partir do contexto, que se forma tudo o resto: a linguagem; mapas; linhas de tempo; mitos e linguagens diferentes e afins. Tolkien usa os significados construídos da linguagem que inventa e relaciona com o mundo construído (Figura 73).

Em *Building Imaginary Worlds*, Mark J.P. Wolf, (para além de uma contextualização de todas as narrativas existentes na história da Humanidade), faz menção de uma cadência de aspetos que uma narrativa imersiva necessita de ter salvaguardados. Menciona o conceito sub-criação que envolve noções de Mundo Primário e Secundário ¹⁰⁷. Menciona que sub-criação é o que permite a criação desta fantasia, e é através de uma série de elementos interligados entre si que dão a infraestrutura necessária para os alicerces desses mundos secundários. Wolf menciona e descreve qual a correlação de sentido ideal para o desenvolvimento de um mundo fantástico, através deste esquema presente na Figura 74.

É implícito que para conceber algo, nada vem do nada, no entanto é Bruno Munari que o afirma como o seu livro das coisas nascem coisas. É também Munari que mais tarde no seu livro Fantasia, descreve claramente qual o processo necessário para poder criar um mundo e qual o ponto de partida que Fantasia, Invenção e Criatividade se baseiam. (Figura 75)

¹⁰⁶ “While much of what Tolkien did, in terms of world-building, had already been done by others—a pantheon of gods, maps, timelines, glossaries, calendars, invented languages and alphabets—it was the degree to which he did them that gave his world its rich verisimilitude, and the quality of his work, with meaningful details integrated into an elaborate backstory, that set a new standard for world-building.” (Wolf, 2013)

¹⁰⁷ Mundo primário será o Mundo em que vivemos e operamos e mundo Secundário será o mundo onde toda a fantasia ganha lugar e espaço. “Just as fictional worlds are a subset of possible worlds, secondary worlds are a subset of fictional worlds, since secondary worlds are necessarily different enough (and usually detached or separated in some way) from the Primary World to give them “secondary” status. To qualify something as a secondary world, then, requires a fictional place (that is, one that does not actually appear in the Primary World); but a place is not always a world.” (Wolf, 2013)

Existe uma camada muito grande de pensamento a explorar sobre esta questão, principalmente quando esta criação de mundos permite para além da construção de ambientes imersivos do foro fantástico. Tomando estas ideias esquemáticas como ponto de partida de uma estrutura metodológica, avançamos então para o trabalho prático.

Figura 74 -

Interpretação esquemática dos elementos essenciais para a construção de mundos, desenho da autora

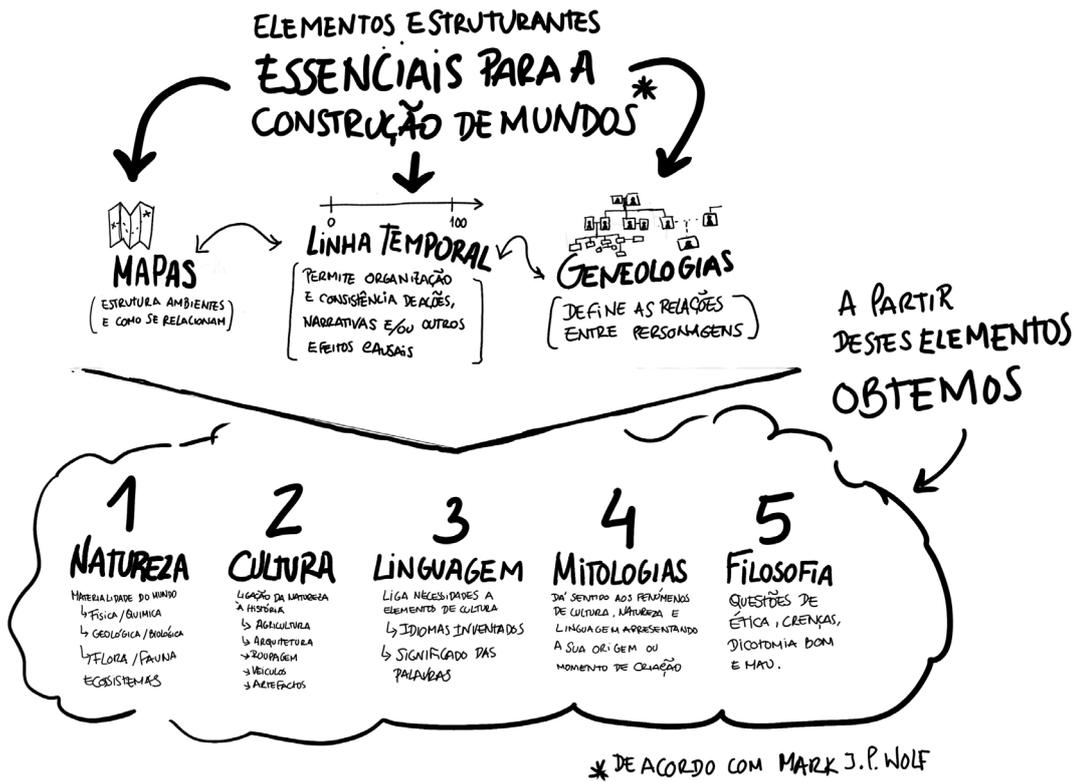
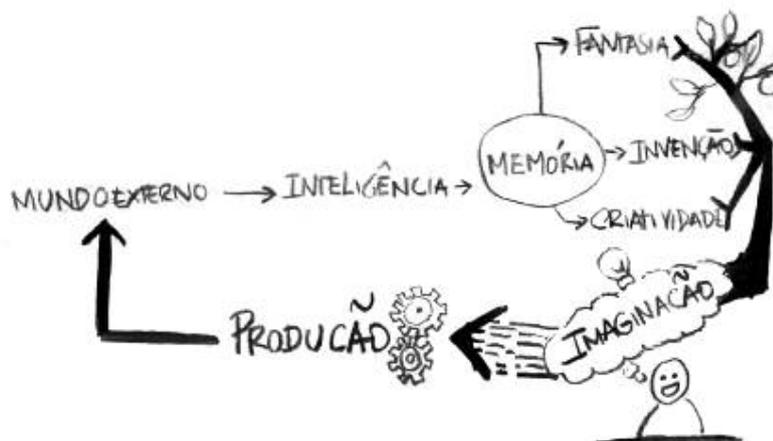


Figura 75

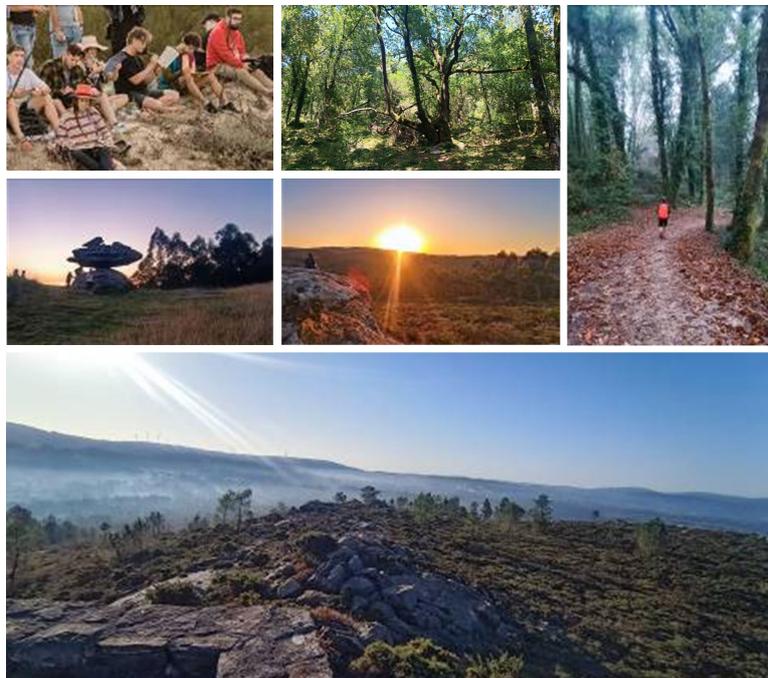
Reinterpretação do esquema presente no livro Fantasia de Bruno Munari, desenho da autora



4.1 Trabalho prático

Figura 76

Caminhadas, saídas de campo com desenhos, registos fotográficos da autora



No âmbito desta dissertação, foram usadas técnicas e conceitos presentes nas pesquisas prévias e partindo dessa base e usando um esquema metodológico de Bruno Munari (Figura 75) no que diz respeito à criação, invenção e fantasia, os apontamentos de Wolf no que diz respeito à sub-criação de mundos e o conhecimento científico presente nas edições

do Reader's Digest, passamos a expor o processo que foi desenvolvido para criação de uma série de ambientes e cenários fantásticos.

Foram feitas caminhadas (Figura 76) , saídas de campo (Figura 77), desenhos e testes de composição de paisagem (Figura 78), mapas de luz (Figura 79) e afins, desprovidos de objetivo inicial que não a recolha de referências. Todas estes “aquecimentos laterais” enquanto se produziam imagens de conceito e relacionavam-se com uma tentativa de aproximar experiências reais e sua representação posterior tendo em conta uma narrativa específica.

Figura 77

Visitas de campo e registos gráficos, desenhos da autora

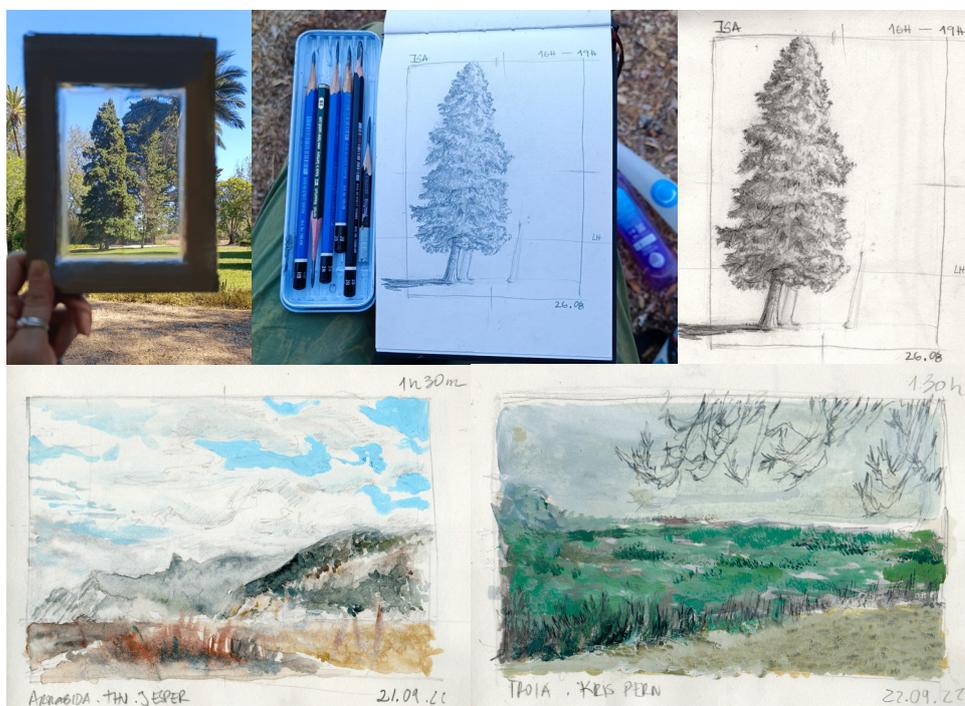


Figura 78 -

Desenhos e testes de composição de paisagem. desenhos da autora

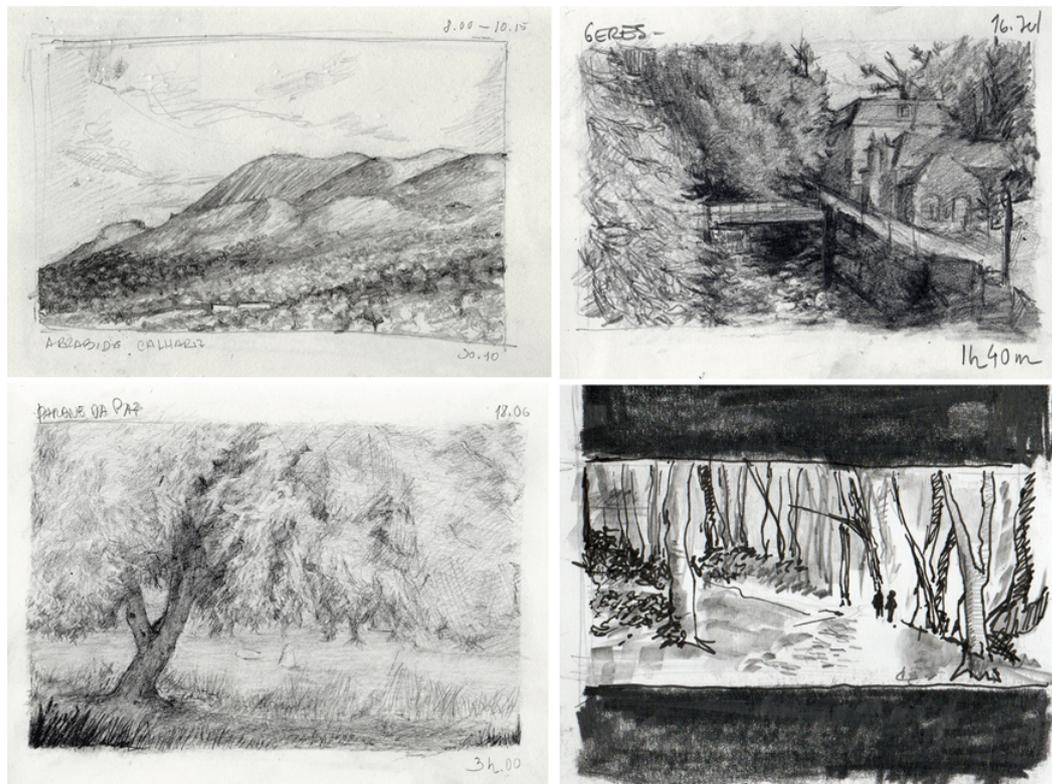


Figura 79

Mapas de Luz, desenhos da autora



Figura 80

Game Dev Técnico composição 2021/2022



Torna-se importante mencionar que esta prática foi integrada numa equipa de alunos pluridisciplinar da Universidade de Lisboa (Figura 80), apelidada de GameDevTécnico¹⁰⁸, foram desenvolvidos conceitos de ambientes naturais que se relacionam com a idealização de um mundo e de uma história particular. Estes conceitos têm como objetivo servirem de ponto de partida para serem transformados num jogo “*open-world*” chamado “Winds of Berkana”.

4.1.1 Winds of Berkana

Figura 81

- Primeiros conceitos Winds of Berkana, desenhos e 3D da autora



Nota: O conceito inicial tinha uma narrativa diferente daquela apresentada. Nesta fase também resolvi os elementos naturais

¹⁰⁸ Trata-se de uma associação de alunos entusiasta pela área de videojogos que se junta com uma perspetiva de aí poder expandir as suas valências para uma área tão específica a indústria de jogos. Compreende áreas de participação muito vastas desde programação, *concept art*, *user interface* e usabilidade entre outros.

A ideia inicial deste jogo surgiu num teste de recrutamento para este grupo estudantes¹⁰⁹, onde mais tarde se desenvolveu o cerne deste trabalho. Também nessa altura foram desenvolvidos ambientes, lógica do jogo, cenários e um pequeno protótipo para apresentação rápida (Figura 81). Posteriormente, o grupo foi alargado¹¹⁰, tendo um total de 18 pessoas. Este jogo teve uma primeira fase onde os ambientes e a narrativa divergem um pouco da versão atual, no entanto mantém-se a lógica exploratória. Nestas duas fases, agarrei a responsabilidade de desenvolver ambientes naturais.

Berkana é o nome do sítio físico onde esta narrativa toma lugar, e é caracterizado por ter ventos tão fortes que facilmente a deslocação é feita através do ar usando uma pequena caravela. Na fase inicial, estrutura-se o objetivo de jogo que se relaciona com a pergunta: “o que aconteceu a este mundo”. Esse mistério irá ser resolvido ao longo do jogo usando um sistema de “bastiões”, que estão espalhados pelo mundo e na prática são os vestígios de uma civilização humana totalmente obliterada. Para adensar a trama e mistério, este mundo é povoado por algumas criaturas aladas, que são a chave para um conjunto de questões que se relacionam com o desaparecimento das civilizações humanas. Após o falecimento de sua mãe o nosso personagem principal, que desconhece os elementos históricos que os fizeram estar isolados de tudo, é impelido a explorar o mundo e perceber a razão de estarem isolados de todos durante estes anos todos (Figura 82).

Cria-se a premissa para explorar um mundo com ruínas civilizacionais e com características geográficas distintas.

¹⁰⁹ A equipa inicial era composta por André Antunes, João Patrício e Renata Candeias.

¹¹⁰ Equipa após alargamento: Afonso Ormonde; Alexandre Duarte, André Antunes, Bárbara Marcial, Evandro Sequeira, Gonçalo Goulão, João Lopes, Margarida Prates, Nuno Baptista, Patrícia Henriques, Renata Candeias, Sofia Ribeiro, João Patrício, Júlia Pinheiro, Manuel Guimarães, Manuel Menezes, Pedro Godinho

Figura 82 -

Sofia Ribeiro - alguns elementos que se relacionam com a narrativa atual de W.O.B.



4.1.2 Conceção de ambientes fantásticos

Ser responsável pela conceção de ambientes naturais, integrados num jogo com múltiplas valências e contributos, implica o desenvolvimento e produção de imagens que mais tarde serão ponto de partida para o trabalho de uma equipa multidisciplinar como na área dos videojogos. Compete ao *concept artist*¹¹¹, desenhar de forma eficiente e inequívoca os ambientes que circundam o jogo, de modo a permitir que o modelador 3D, o programador e restantes elementos de equipa se apercebam das tarefas a fazer para colocar um produto digital operacional.

¹¹¹ Ou “*visualizers*” como Bruno Munari o define quando fala desta função específica nas agências de publicidade: “(...) *visualizers*, desenhadores que tem a função de preparar o esboço ou o modelo a mostrar ao cliente de maneira que ele também o veja. (Munari,1979)

i. Os arquétipos das Selecções Reader's Digest como ponto de partida

Figura 83

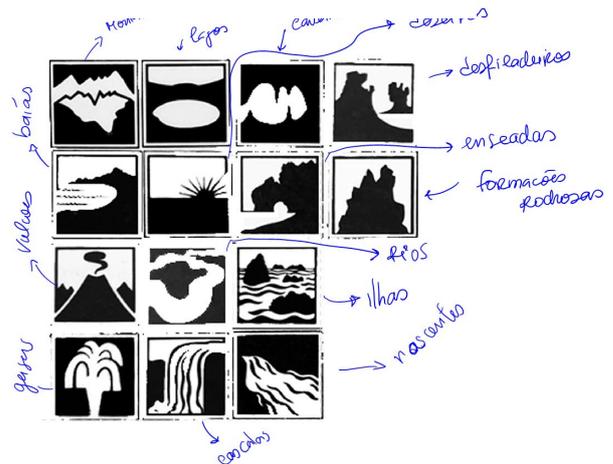
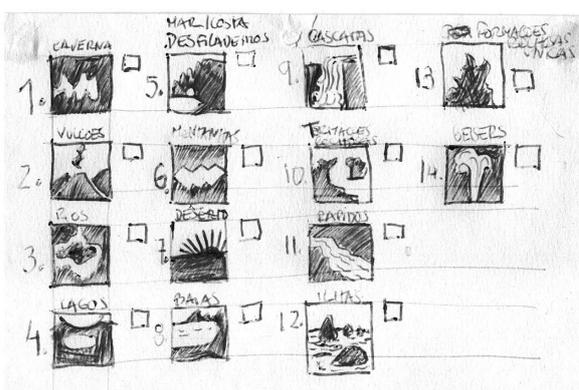
Desenhos iniciais de mapa tendo em conta placas tectónicas



Numa primeira fase, e aproveitando o conhecimento científico presente em muitos livros das edições do Reader's Digest, começámos a pensar no mundo de *Berkana* e como estariam divididas as suas placas tectónicas. Essa divisão afetaria o ambiente natural e as construções adjacentes (Figura 83). Como elementos facilitadores na construção de mundos naturais, fomos buscar os arquétipos presentes no livro *Diccionario Ilustrado das Maravilhas Naturais do Mundo*, (Figura 84) e decidimos espalhá-los pelas “divisórias” feitas anteriormente. Todas estas metodologias são realizadas mais ou menos ao mesmo tempo, e as decisões são feitas paralelamente.

Figura 84

Arquétipos de paisagens presentes nas Edições Reader's Digest, desenhos e apontamentos da autora



Nota –Arquétipos presentes na edição portuguesa “Diccionario das Maravilhas Naturais do Mundo” 1970-2000

Figura 85

Mapa idealizada do mundo de Berkana, desenhos da autora

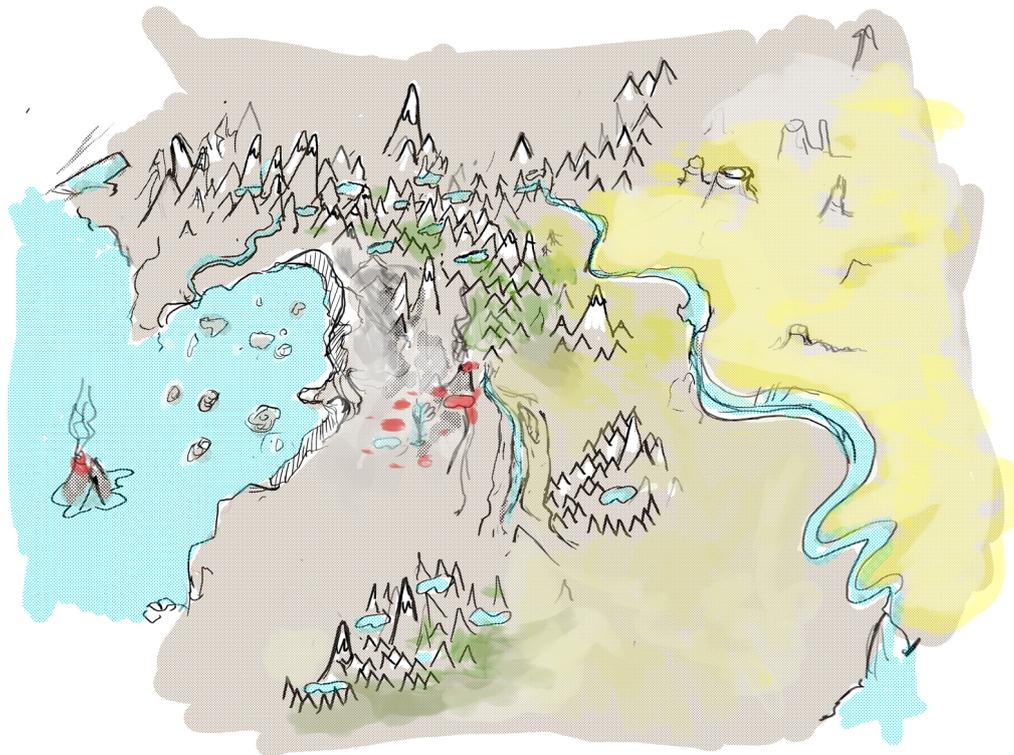


Figura 86 –

Identificação dos arquétipos no mapa e visualização panorâmica do ambiente, desenhos da autora

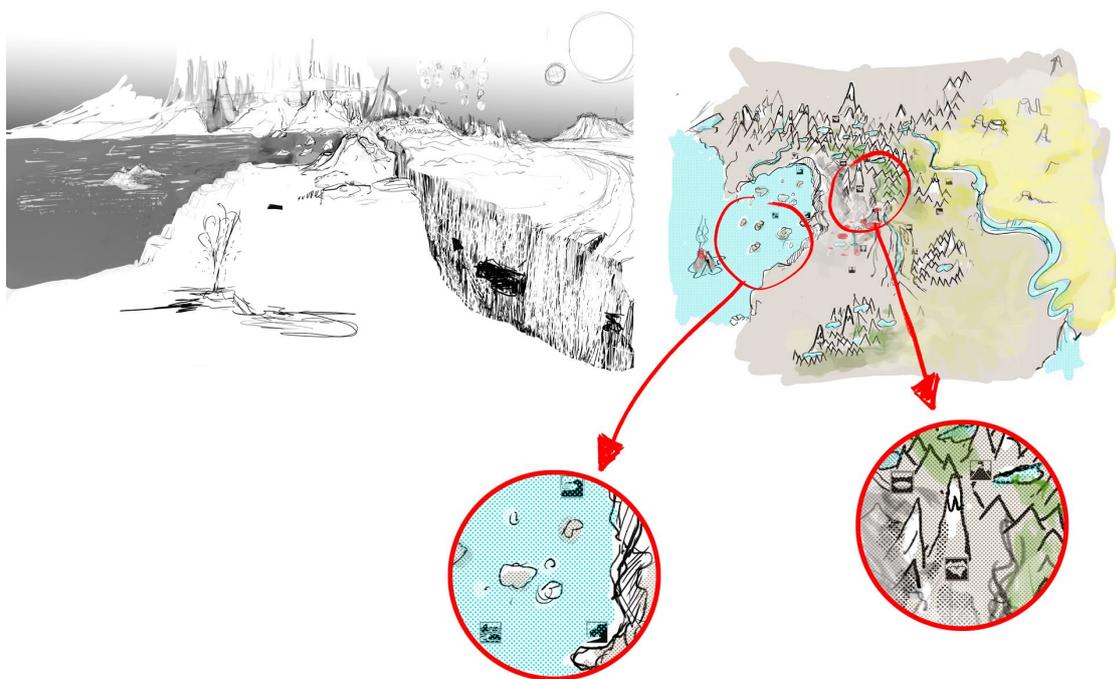
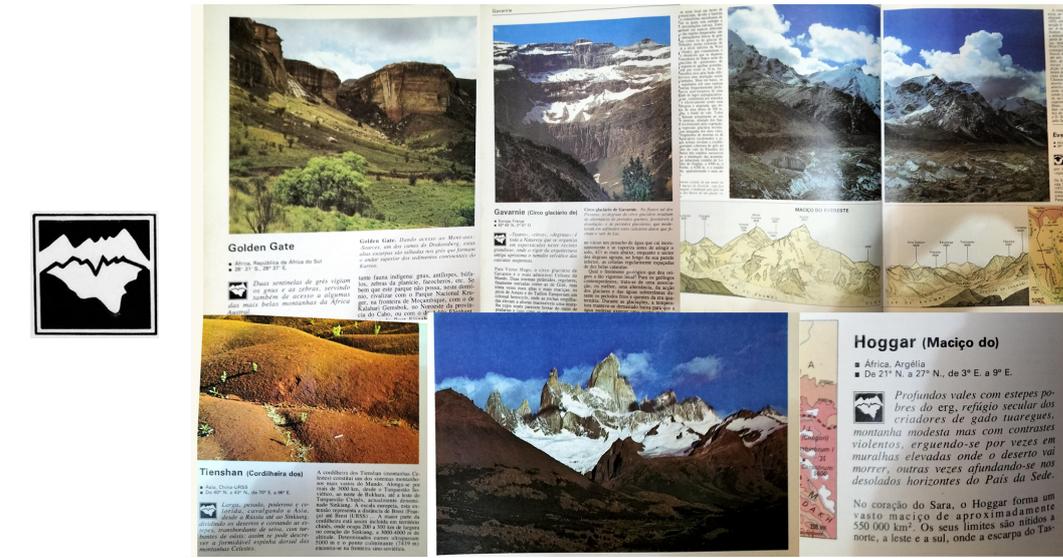


Figura 87

Referencias de locais montanhosos usando um arquétipo Reader's Digest



Na Figura 86, podemos observar em detalhe onde estes arquétipos foram integrados e de que forma podem ser úteis na definição de Berkana. A partir daqui, fomos buscar mais referencias para fazer os ambientes, tendo em conta a investigação desta dissertação, partimos para o arquétipo de montanha nos livros Reader's Digest. “Diccionario das Maravilhas Naturais do Mundo” (Figura 87)

Apercebemo-nos um desafio destas edições, as fotografias eram muito antigas, e tornou-se essencial complementar a busca com uma pesquisa na internet destes mesmo lugares. Partimos de uma zona do mapa geral e começamos a fazer um mapa mais pormenorizado, para perceber e discutir vistas de conceito (Figura 88). Esta seria a primeira cena ou “Casa de Partida”, e não tinha de ter um Bastião, mas a casa do nosso personagem. Teria de ser um sítio autossustentável, mas com uma série de desafios paralelos (como cavernas e florestas), seria aqui que iria dar os primeiros passos na navegação da sua caravela por isso tinha de ser um sítio propenso a erros, mas também a recuperações rápidas.

Esta primeira vista, não era a pretendida, a equipa necessitava de algo mais próximo e emocionalmente mais forte. Tentou-se chegar a uma solução de compromisso, usando o mesmo mapa, mudou-se a perspetiva (Figura 89). Satisfeita a equipa com o resultado, fomos experimentar a influência da luz, e usando um mapa de luz conseguimos identificar qual o posicionamento do sol que atribuía mais dramatismo à peça.

Figura 88 - Desenvolvimento de ambientes naturais da “casa de partida”, desenhos da autora I

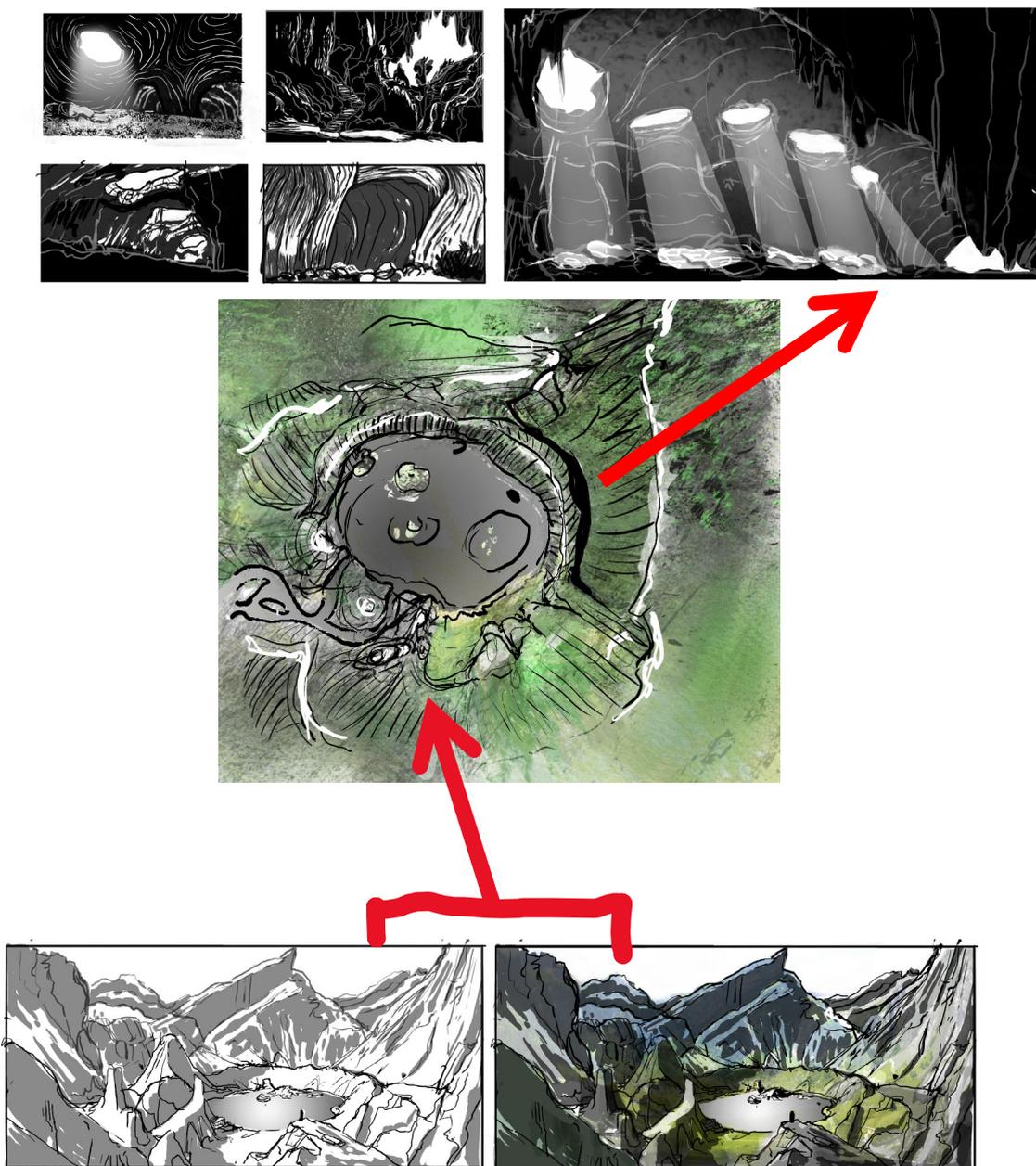


Figura 89 --

Desenvolvimento de ambientes naturais da “casa de partida, desenhos da autora - II

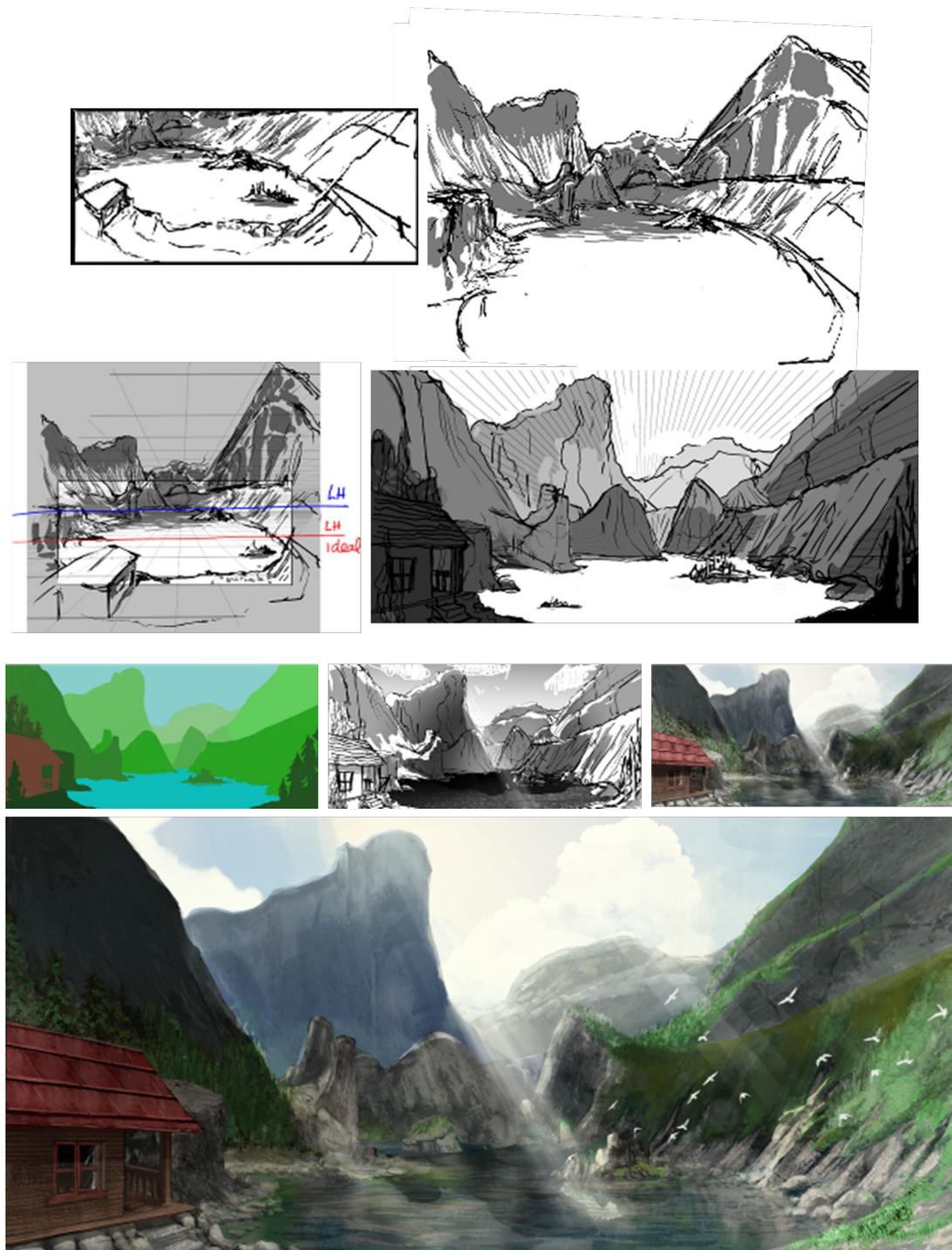


Figura 90 -

Evandro Sequeira, Tridimensionalização da cena para integrar em Unity,



Nota - Trabalho desenvolvido por Evandro Sequeira, Winds of Berkana

Posteriormente a esta cena, passou-se para a equipa de modelação e programação que tinha como objetivo transformar esta imagem em algo que pudesse ser compatível com os programas que permitem produzir o jogo. Cada *concept artist* trabalhava em parilha com um modelador 3D e competia a ele o desenvolvimento fidedigno da imagem desenvolvida em conceito (Figura 90).

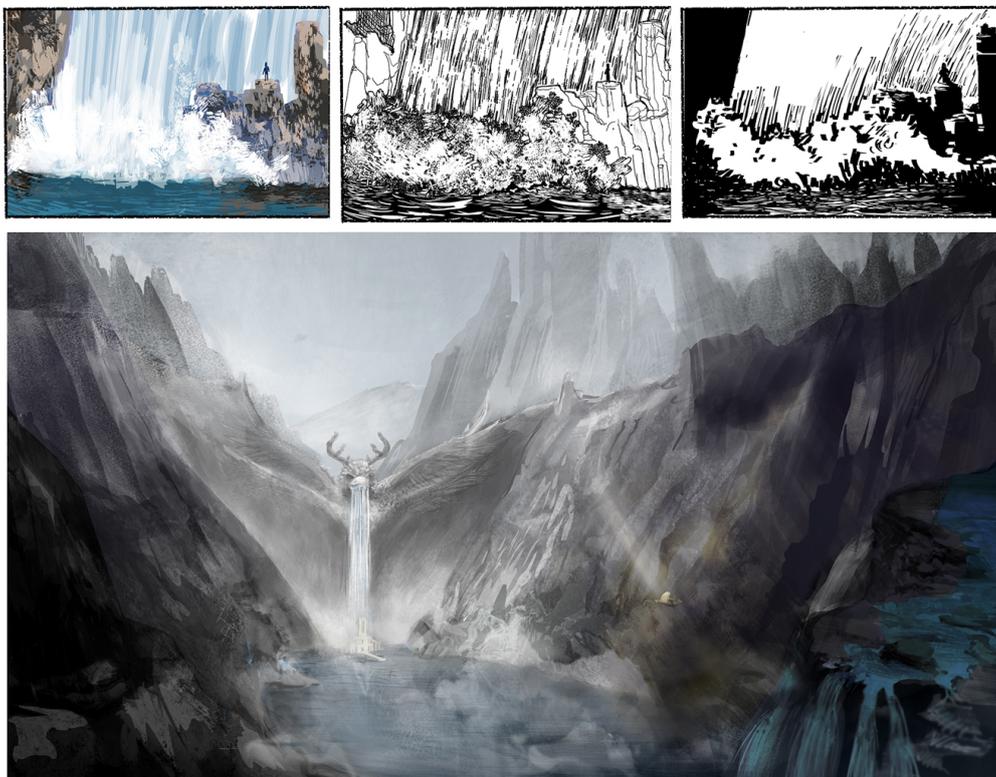
Figura 91 -

Desenhos de Bastiões e pontos importantes para a narrativa de Winds of Berkana, desenhos da autora I



Figura 92-

Desenhos de Bastiões e pontos importantes para a narrativa de *Winds of Berkana*, desenhos da autora II



Definida a metodologia, foram desenvolvidos desenhos relacionados com Bastiões e ambientes circundantes, usando praticamente a mesmo método (Figura 91 e 92). Em termos de tratamento de texturas, sombras e composição de imagem, seguirá a mesma cadência do estudo anterior.

ii. Cenários

Desenvolveram-se também múltiplos cenários que correspondiam a zonas que já estavam mapeadas em Berkana (Figura 93 e Figura 94), mas que não havia sendo desenvolvida para o universo de jogo. Eram imagens adjacentes que serviam de constituidores de um universo fantástico.

Figura 93 -

Desenvolvimento de ambientes naturais tendo em conta mapa definido, desenhos da autora - I

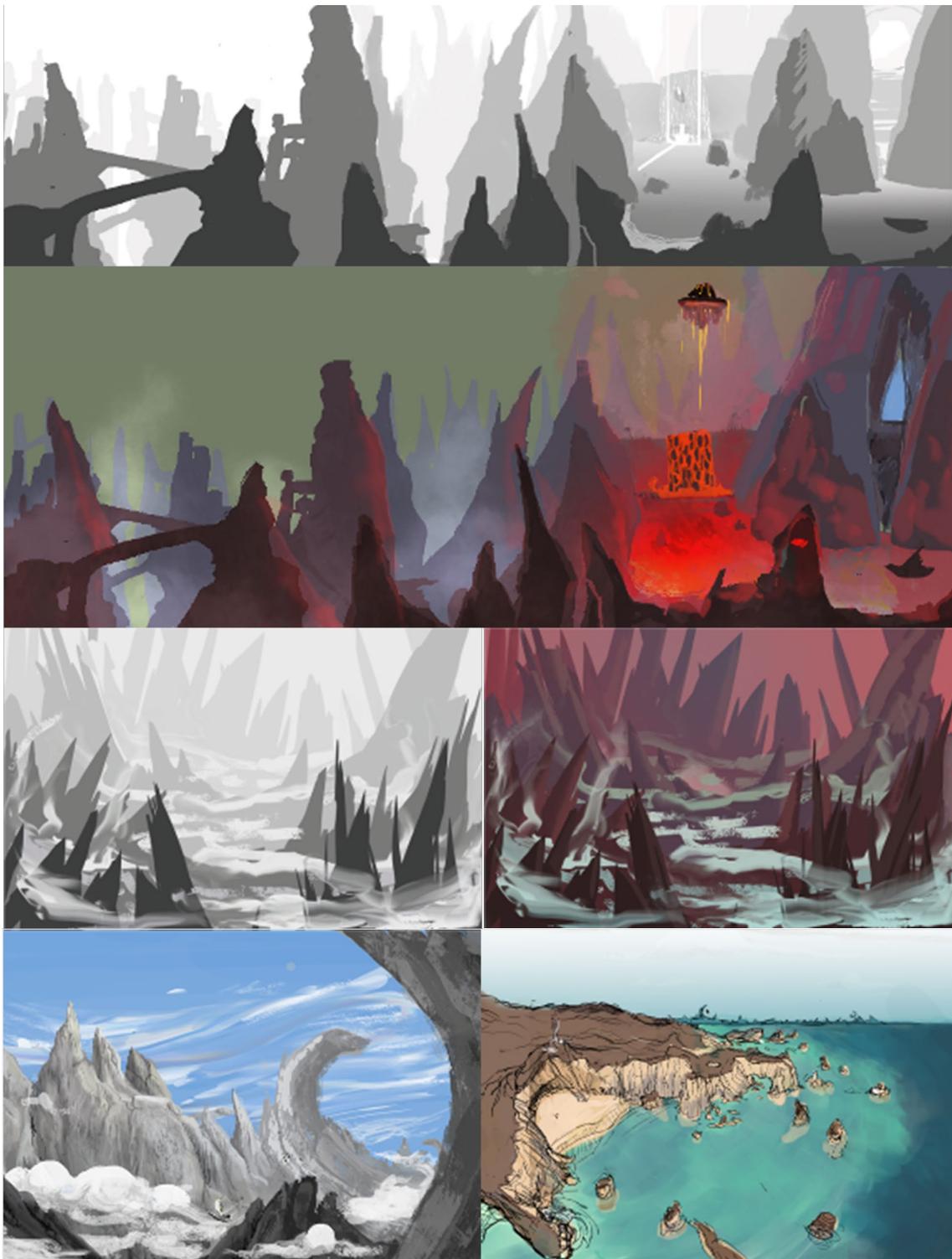
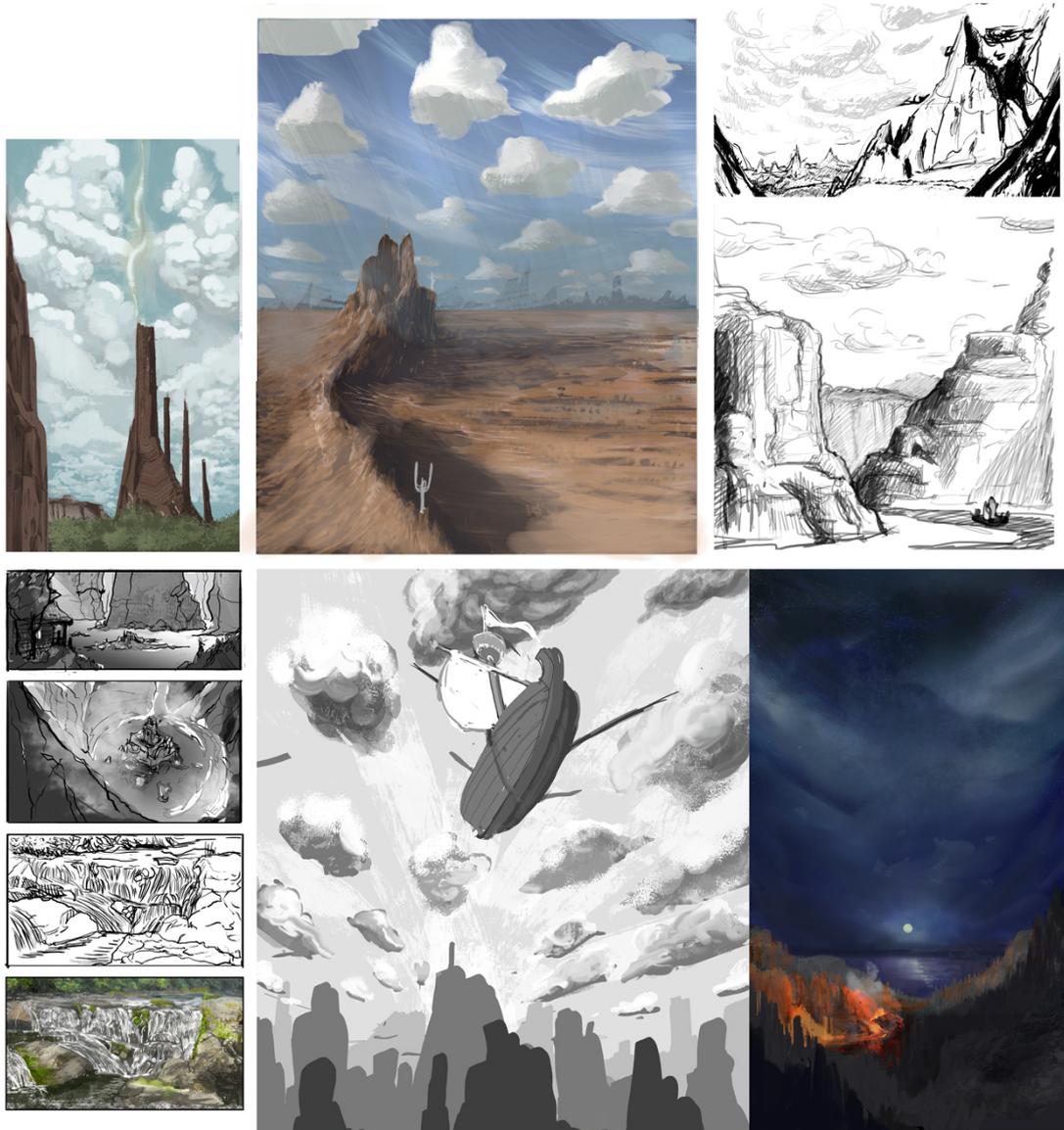


Figura 94 –

Desenvolvimento de ambientes naturais tendo em conta mapa definido, desenhos da autora - II



5 Conclusões

Desenvolver esta pesquisa tentando perceber todos os entrecruzamentos e ligações foi desafiante, mas também abonatório para a resolução da dúvida inicialmente levantada. A própria frase que define o título desta dissertação “Construção de ambientes fantásticos: Os arquétipos das Selecções do Reader's Digest” carrega logo em si um conjunto de premissas para resolver em investigação extensa.

O que são ambientes fantásticos, quais os seus propósitos, contextos e como eles são criados. O que define as edições das Selecções do Reader's Digest, qual o seu contexto histórico, visão editorial e impacto na cultura visual. Como é que, a partir de uma história pré-concebida para um jogo de computador (*Winds of Berkana*), se aplicam estes axiomas e estes arquétipos que são sobretudo visuais na construção de um mundo fantástico. E é nesta fase conclusiva que a pesquisa fala entre si, como se os capítulos adquirissem características antropomórficas e dialogassem numa conversa documentada.

5.1 Considerações finais

Tentámos responder numa primeira fase do capítulo 2, o que consistiam as revistas, mas mais particularmente as edições das Selecções do Reader's Digest, qual a sua história, como comunicava certos elementos de construção cultural americana nas suas edições, qual a relevância nos Estados Unidos e qual o possível impacto em Portugal. Por ser uma editora que tem mais de 100 anos de existência, fazemos menção das tendências editoriais e correlacionamos as mesmas, com uma série de fenómenos de cultura advinda dos Estados Unidos da América. Neste capítulo, porque esta dissertação está relacionada com a construção de ambientes, e porque a editora congrega em si um conjunto de mitos sustentadores da nação americana¹¹², mencionámos um movimento artístico particular, que se relacionava com pintura e representação paisagista norte-americana, a *Hudson River School*. No capítulo 3, a retrospectiva histórica sobre representação de ambientes é retomada. Voltamos atrás no tempo, desde o início da representação de ambientes na arte e como lentamente estes foram assumindo uma tendência narrativa tornando-se os “personagens”

¹¹² Na prática, o *American Way of Life*.

nas pinturas. Fazemos uma introdução histórica ao Romantismo e à importância da Escola de Barbizon dentro da história da representação de paisagens na arte europeia. A partir daqui, fomos em busca de artistas, cuja relevância se centrava na forma como o seu *modus operandi* permitia contributos importantes para o desenho de paisagens. O enfoque seria claro, paisagens que funcionassem como personagens das suas próprias histórias, e é nesse contexto que surge Caspar David Friedrich.

Friedrich é um dos artistas que só se percebe a magnitude do seu trabalho a partir do momento que se encara o seu contexto histórico. Fruto do seu meio, torna-se notório que estamos perante um ser humano que, poderá ter passado por períodos muito grandes de depressões e sofrimento, e o caso caricato é que apesar das convenções na altura, estas questões eram trespassadas através do seu trabalho. Quem observa uma obra de Friedrich não fica indiferente. Das suas obras, é a sua ligação com a finitude da vida e a constante turbulência do que sentia perante o esmagamento da Natureza. A sua postura inadaptada à sociedade onde vivia, permitiu-lhe refletir sobre os movimentos artísticos onde estava, colocando-se de certa forma à parte deles. Friedrich, em termos de metodologia tinha uma abordagem muito interligada com a prática de desenho de observação e desenho de campo. Para além de fazer recolha de elementos desenhados que mais tarde usava como um recurso representativo em estúdio. Para além de Friedrich, e ainda neste capítulo 3, damos ênfase a mais dois artistas que centraram o seu trabalho na construção de ambientes naturais fantásticos: Edgar Payne e Raphael Lacoste. A escolha destes dois artistas, não é fruto do acaso. Edgar Payne – um artista norte-americano - escreve “*Composition for Outdoor Painting*”, um livro muito relevante sobre composição de paisagens. Neste livro, Payne faz uma série de estudos e elabora pranchas com caminhos potenciais, soluções de distribuição de “peso” e uso de um visor na definição de uma composição de imagem. Define até um conjunto de signos/arquétipos de composição de imagem. E depois temos, a obra e o contributo de Raphael Lacoste, que trabalha na definição de ambientes e no desenvolvimento de jogos como *Assassin's Creed*, desempenhando funções como *Senior Art Director*¹¹³. Estas escolhas, entrecruzam-se em vários pontos, todas elas reforçam a necessidade das saídas de campo, da busca de referências reais no desenho de campo e de observação, e curiosamente Lacoste usa como grande inspiração o trabalho que Friedrich desenvolveu nas suas obras. O entendimento de paisagem e próprias obras de Payne,

¹¹³ Neste momento na *Haven Studios*, mas anteriormente na *Ubisoft*.

apesar de ter feito uma pesquisa transversal a muitos artistas europeus no seu livro, era claramente influenciado pelo *Hudson River School*. É importante perceber que a construção de mundos, mesmo para a área de entretenimento é sustentada nas referências e nos artistas clássicos e relevantes para o paradigma do desenho de paisagem.

No capítulo 4, dissertámos um pouco sobre quais os elementos necessários para construir narrativas eficazes e mundos que permitissem uma maior imersão dos seus públicos. É importante não esquecer que videojogos permitem uma criação muito mais imersiva dos mundos, e num jogo *open world* com caracter exploratório torna-se ainda mais relevante. Construir mundos e paisagens fantásticas não deixa de ser apaixonante, sobretudo porque estamos a criar aquilo que não existe.

Falamos brevemente do contributo que Mark J.P. Wolf e Munari fizeram para definir uma estruturação (através dos conceitos de sub-criação e fantasia), e após isso passámos à aplicação do trabalho prático. Praticamente quase todas as técnicas mencionadas anteriormente nas análises das metodológicas dos artistas foram testadas. Desde desenhos de campo, desenho de mapas de luz, utilização do visor, caminhadas. Isto torna-se relevante, porque o nosso vocabulário visual cresce cada vez que desenhamos.

É também neste capítulo que são usados os arquétipos dos livros das Selecções, principalmente para estruturar um mapa geomorfológico, composto de placas tectónicas que se aproximam ou afastam e que ajudam a criar um ambiente natural interligado entre si. Mais tarde, e na edição do livro “Diccionario das Maravilhas Naturais do Mundo”, busca-se as referências fotográficas destes mesmos arquétipos. É muito comum encontrar muitas das páginas de um livro das Selecções, com uma ilustração explicativa de como estes elementos naturais surgiram e como se vão manter ao longo dos anos.

Torna-se importante existir conhecimento científico prévio sobre os mundos que estão a ser construídos, principalmente na indústria dos videojogos. Como seres humanos estamos habituados a ver padrões e pela nossa evolução, se encontramos algo que divirja da realidade que se apresenta, percebemos que estamos a ser enganados, ou que estamos

noutro mundo, quebrando a ilusão da plenitude dos sentidos¹¹⁴. Ou seja, podemos afirmar que a construção de mundos fidedignos melhora quando existe conhecimento científico, e que neste sentido os arquétipos e conhecimento presente nas edições das Selecções do Reader's Digest, permitem suprir essa necessidade.

Importa também mencionar, sendo que o desenvolvimento deste trabalho prático estava integrado numa equipa de alunos da Universidade de Lisboa, e que principalmente num trabalho de equipa a criação de um mundo não é estanque. Muitas vezes tive de fazer imagens que tinham em conta a emoção e o painel específico a ser contado. Um videojogo implica muitos ajustes, seja na questão de definição dos seus percursos, seja na narrativa, seja por questões de limitações de recursos. Uma coisa é construção, outra coisa é simulação de mundos.

Ainda assim, foram desenvolvidas um conjunto de estudos e imagens exemplificativas (definidas em equipa), que materializam o método encontrado para uma ilustração de um ambiente fantástico natural.

5.2 Implicações no futuro

Desenhar é sobretudo um exercício de humildade e humanidade. Humildade porque é difícil encarar que apesar dos contínuos esforços ainda precisamos de fazer melhorias. Este método encontrado, é algo que está cimentado na realidade e no confronto com ela, na busca de referências e na sua remistura para trazer novas variações de realidade.

Torna-se extremamente reconfortante, perceber que a metodologia tem certos pontos comuns a desde o século XVIII (pelo menos), até aqui. É curioso que este método mais “tradicional” de criação de ambientes possa servir para definir formas estruturadas de os desenhar. Com o advento das inteligências artificiais, existe uma necessidade exasperante

¹¹⁴ Por vezes o conceito de mundo imersivo, surge como uma palavra apelativa ou um garante de sucesso de um produto digital como um videojogo. No entanto, o próprio conceito de imersivo não deixa de ser um pouco difuso. Se contarmos, tudo pode ser imersivo. O objetivo não pode apenas ser a criação de mundos imersivos como garante de sucesso, mas sim mundos fidedignos. É por isso, que particularmente nesta tarefa a informação científica faz sentido.

de muitos profissionais e contratantes se atualizarem no domínio destas ferramentas¹¹⁵. O que pode criar trabalhos demasiado iguais, se as referências de pesquisa forem idênticas entre si.

Em termos de metodologia a ser ensinada a potenciais alunos, parece-me uma abordagem que pode facilitar o entendimento. A grande vantagem é entender o mundo que os rodeia e reforçar a noção que muitos alunos tenham sobre composição de imagens, materiais e estrutura. Esta sistematização dos métodos de trabalho é sobretudo um auxílio num mundo cada vez mais rápido

Pode ser relevante, a seguir a esta pesquisa promover uma maior análise de modo a aprofundar e definir o papel dos mundos de fantasia e das respetivas estratégias de escapismo. Como isso pode influenciar a definição de como é que esses mundos são construídos.

¹¹⁵ Sendo que as implicações do uso destas ferramentas ainda não estão salvaguardadas pelos direitos de autor e podem recorrer ao uso de trabalho artístico não autorizado.

6 Referências bibliográficas

6.1 As Selecções do Reader's Digest

“Ao encontro da Natureza” 1979. Selecções do Reader's Digest.

Cusack, T. (2021). The Chosen People: The Hudson River School and the Construction of American Identity. *RIAS* Vol. 14, Spring–Summer (1/2021), 14.
<https://doi.org/10.31261/rias.11804>

"Dicionário ilustrado das Maravilhas Naturais do mundo" 1980. Selecções do Reader's Digest.

“Esta Terra Magnífica” 1982. Selecções do Reader's Digest.

“Novo Atlas do Mundo” 1979. Selecções do Reader's Digest.

PEREIRA, S. L. G. (2006). “SELEÇÕES DO READER'S DIGEST, 1954 – 1964. UM MAPA DA INTOLERÂNCIA POLÍTICA”.
<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8138/tde-11072007-113406/>

Tota, A. P. (2000). O imperialismo sedutor: A americanização do Brasil na época da Segunda Guerra. Companhia das Letras.

6.1.1 Webgrafia

Albert Bierstadt. (2023). Em Wikipedia.
https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Albert_Bierstadt&oldid=1169808993

Americana (culture). (2023). Em Wikipedia.
[https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Americana_\(culture\)&oldid=1165120911](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Americana_(culture)&oldid=1165120911)

Arquétipo. (2023). Em Wikipédia, a enciclopédia livre.
<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Arqu%C3%A9tipo&oldid=66129368>

Can You Trust Reader's Digest's Sweepstakes? (sem data). LiveAbout. Obtido 13 de agosto de 2023, de
<https://www.liveabout.com/are-reader-s-digest-sweepstakes-scams-886969>

Costa, Mário, (2021, abril 13). 50º ANIVERSÁRIO | Selecções do Reader's Digest.
https://web.archive.org/web/20210413185943/https://www.selecco.es.pt/1/50_a_niversario_2698704.html

- «Digest» drops prize draws. (2003, abril 23). The Independent.
<https://www.independent.co.uk/news/media/digest-drops-prize-draws-116381.html>
- Fiore, J. (2018, Agosto). The Frescoes in Pompeii's Lavish Villas Reveal the Fabulous Lives of Ancient Romans. <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-frescoes-pompeii-lavish-villas-reveal-fabulous-lives-ancient-romans>
- Fun Fare; a Treasury of Reader's Digest Wit and Humor. (2020). Em Wikipedia.
https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Fun_Fare;_a_Treasury_of_Reader%27s_Digest_Wit_and_Humor&oldid=934571530
- Hickman, M. (2003, April 23). “Digest” drops prize draws | The Independent. The Independent.
<https://www.independent.co.uk/news/media/digest-drops-prize-draws-116381.html>
- Hudson River School. (2023). Em Wikipedia.
https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Hudson_River_School&oldid=1168269201
- Museum of Fine Arts, Boston (2021, 13 de Junho) “A New Look at Impressionism: Millet and the Painters of Barbizon” [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=DJx5Y5zI2Fk>
- Pattern recognition (psychology). (2023). Em Wikipedia.
[https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Pattern_recognition_\(psychology\)&oldid=1175460335](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Pattern_recognition_(psychology)&oldid=1175460335)
- PORDATA - Ambiente de Consulta. (sem data). Obtido 16 de agosto de 2023, de
<https://www.pordata.pt/db/portugal/ambiente+de+consulta/grafico/5836114>
- Quem Somos. (sem data). Revista Seleções. Obtido 15 de maio de 2022, de
<https://www.selecoes.com.br/quem-somos/>
- Reader's Digest Select Editions. (2022). Em Wikipedia.
https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Reader%27s_Digest_Select_Editions&oldid=1105379781
- Reader's Digest Complete Book of Australian Birds. (2020). Em Wikipedia.
https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Reader%27s_Digest_Complete_Book_of_Australian_Birds&oldid=997492909
- Reader's Digest Condensed Books. (2022). Em Wikipedia.
https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Reader%27s_Digest_Condensed_Books&oldid=1103511806

Reader's Digest Select Editions. (2022). Em Wikipedia.

https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Reader%27s_Digest_Select_Editions&oldid=1105379781

Tiffany Chavez. (2021, 13 de Junho). "Barbizon: The Cradle of Impressionism" [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=QANiZ27ggB8>

The surprising history of Reader's Digest. (sem data). The Economist. Obtido 13 de agosto de 2023, de

<https://www.economist.com/culture/2022/02/04/the-surprising-history-of-readers-digest>

6.1.2 Audiovisual

Silva, C. P. da Kalil, L. G. A., Santos, R. G. dos, Pereira, P., & Ferreira, A. (sem data). Hora Americana:#18—

A Conquista do Oeste, com Arthur Lima de Ávila (UFRGS) (#18) [Audio]. Obtido 5 de agosto de 2023, de

<https://open.spotify.com/episode/6Y1zhJdCrAZbDZaRN9PtQP?si=905a7122171344c4>

Silva, C. P. da, Kalil, L. G. A., Santos, R. G. dos, Pereira, P., & Ferreira, A. (sem data). Hora Americana:

Religião e Política nos EUA: identidade nacional, fundamentalismo e a direita crista (#35) [Audio]. Obtido 5 de agosto de 2023, de

<https://open.spotify.com/episode/4BMGfl3JzieYFwacPAMzh7?si=68ffff00e4064f65>

6.1.3 Referencia de imagens

First issue of the Reader's Digest, February 1922. Obtido 22 de Julho de 2022., de

https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:First_issue_of_the_Reader%27s_Digest_February_1922.png

Propaganda do primeiro número brasileiro, em fevereiro de 1942. (1942).

https://pt.wikipedia.org/wiki/Seleções#/media/Ficheiro:Readers_Digest_Brazil_first_edition_propaganda_1942.jpg

Reader's Digest. (2023, julho 28). Logopedia. https://logos.fandom.com/wiki/Reader%27s_Digest

Spring fresco from Akrotiri. Obtido 7 de Janeiro de 2022, de

https://en.wikipedia.org/wiki/Minoan_civilization#/media/File:Spring_fresco_from_Akrotiri,_NAMA_BE_1974.29,_191198.jpg

6.2 Ambiente como Personagem

- Amstutz, N. (2014). Caspar David Friedrich and the Anatomy of Nature. *Art History*, 37(3), 454–481.
<https://doi.org/10.1111/1467-8365.12083>
- Berger, J. (1972). *Modos de Ver* (J. L. Rosa, Trad.; 1ª Edição). Antígona.
- Ferreira, Emilia, (2001), pp84 – in “O Elogio da Natureza” in Catálogo” *Natura Artis Magistra*; A Natureza Mestra das Artes. Ed. Casa da Cerca, Portugal
- Ferreira, Emilia, (2011), pp13 - in “Olhar e desenhar a Natureza. Modos de ver, modos de re-ligar in “Sobre-Natural – 10 Olhares sobre a Natureza - Catálogo” Ed. Casa da Cerca, Portugal
- Grummt, C., Friedrich, C. D., & Fundación Juan March (Eds.). (2009). *Caspar David Friedrich: The art of drawing ; [on the occasion of the Exhibition Caspar David Friedrich: The Art of Drawing, Fundación Juan March, Madrid, October 16, 2009 - January 10, 2010]*. Fundación Juan March.
- Lee, B., Seo, M. K., Kim, D., Shin, I., Schich, M., Jeong, H., & Han, S. K. (2020). Dissecting landscape art history with information theory. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 117(43), 26580–26590. <https://doi.org/10.1073/pnas.2011927117>
- Koerner, J. L., & Friedrich, C. D. (2009). *Caspar David Friedrich and the subject of landscape* (2. rev. ed). Reaktion Books.
- Lacoste, Raphael (2020). “*WORLDS – The art of Raphael Lacoste*” Editions Caurette
- Lacoste, Raphael (2009). “*LIGNES – A Raphael Lacoste sketchbook*. ”Auto-edição
- Payne, E. A. (2019). *Composition of Outdoor Painting* (7. edition). DeRu's Fine Arts.
- Rosmaninho, N., & Rodrigues, M. F. (Eds.). (2021). *Estética dos regimes autoritários e totalitários* (1.a edição). Húmus.
- Vaughan, W., & Friedrich, C. D. (2004). *Friedrich*. Phaidon.
- Vieira, D. (2006). Paisagem e Imaginário: Contribuições Teóricas para uma História Cultural do Olhar, Faculdade Integrada do Recife – FIR – Revista Fénix. Revista de História e Estudos Culturais, Brasil
- Wolf, N. (2017). *Landscape painting* (English edition). Taschen.

6.2.1 Webgrafia

- Ballester, J. M. (2013). EXPOSICIÓN ESPACIOS OCULTOS FROST ART MUSEUM.
<https://www.josemanuelballester.com/espanol/expoEspaciosOcultosMiami1/exposicionEspaciosOcultos1.htm>
- DA SILVA, J. N. (sem data). As mais recentes descobertas de Pompeia.
<https://www.natgeo.pt/historia/2021/03/as-mais-recentes-descobertas-de-pompeia>
- Fiore, J. (2018, Agosto). The Frescoes in Pompeii's Lavish Villas Reveal the Fabulous Lives of Ancient Romans. <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-frescoes-pompeii-lavish-villas-reveal-fabulous-lives-ancient-romans>
- Friends Of Greenwich Park (History)—Andre le Notre. (sem data). Obtido 21 de julho de 2023, de <https://friendsofgreenwichparkhistory.greenhousecms.co.uk/Andre-le-Notre/>
- GIUSEPPE PIETRO BAGETTI AND D'AZEGLIO'S "MEMOIRS". (2015, maio 9). [Blog]. Italian Views. <https://www.italianways.com/giuseppe-pietro-bagetti-and-dazeglios-memoirs>
- Gustaf Tenggren's World. (sem data). Obtido 13 de setembro de 2023, de <http://www.gustaftenggren.com/tenggren/default.asp?inc=disneyperiod>
- Looney Tunes without Looney Tunes: Existential, Surreal, and Creepy Backgrounds» Design You Trust. (sem data). Obtido 23 de agosto de 2023, de <https://designyoutrust.com/2022/04/looney-tunes-without-looney-tunes-existential-surreal-and-creepy-backgrounds/>
- Pintura de paisagem. (2018). [Blog]. Hisour. <https://www.hisour.com/pt/landscape-painting-21395/amp/>
- Sublime (philosophy). (2021). Em Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Sublime_\(philosophy\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Sublime_(philosophy))

6.2.2 Referencia de imagens

- Caça e Pesca, Gato e Ichneumon—Ancient Egypt. (1422). <https://www.wikiart.org/pt/ancient-egyptian-painting/hunting-and-fishing-cat-and-ichneumon--1411/>
- Cartwright, M. (2012, maio 29). Minoan Frescoes [Encyclopedia]. Minoan Frescoes.
<https://www.worldhistory.org/article/390/minoan-frescoes/>
- Friedrich, C. D. (1802). Selbstbildnis mit Mütze [Pencil and Wash].
https://www.wikidata.org/wiki/Q59316042#/media/File:Selbstbildnis_mit_Mütze.jpg
- Garden painting (30-35 AD) from Pompeii, House of the Golden Bracelet—Exhibition «Myth and Nature» at Archaeological Museum of Naples, until September 30, 2016. (sem data).
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Garden_painting_\(30-](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Garden_painting_(30-)

35_AD)_from_Pompeii_House_of_the_Golden_Bracelet_-_Exhibition_"Myth_and_Nature"_at_Archaeological_Museum_of_Naples,_until_September_30,_2016_-_26144580141.jpg

Parco Archeologico Pompeii. (sem data). [Social Network].

https://www.instagram.com/Pompeii_parco_archeologico/

Pilo, C. G. (1782). The Coronation of King Gustav III of Sweden. Uncompleted.

<https://g.co/arts/vDMWmvQBwS6YD2P8A>

Spring fresco from Akrotiri. (1500).

https://en.wikipedia.org/wiki/Minoan_civilization#/media/File:Spring_fresco_from_Akrotiri,_NAMA_BE_1974.29,_191198.jpg

Wright, J. (1776). Vesuvius in Eruption, with a View over the Islands in the Bay of Naples [Oil on Canvas].

<https://artsandculture.google.com/asset/vesuvius-in-eruption-with-a-view-over-the-islands-in-the-bay-of-naples-joseph-wright/2wGacn0NsRO65Q>

6.2.3 Audiovisual

A New Look at Impressionism: Millet and the Painters of Barbizon. (sem data). [Video].

<https://www.youtube.com/watch?v=DJx5Y5zI2Fk>

Scheider, S. (Diretor). (2006). CASPAR DAVID FRIEDRICH | der offizielle Film zur Ausstellung in Hamburg. <https://youtu.be/7Nm2sbBBXgc>

Xiloteca Tropical, Palácio Calheta, Lisboa (4). (2020, junho 29). [16:9]. Em Visita Guiada. RTP2.

<https://www.rtp.pt/play/p7378/e480733/visita-guiada>

6.3 Conceção e construção de mundos Fantásticos

Albala, M. (2021). *"The landscape painter's workbook: Essential studies in shape, composition, and color."* Rockport.

Goodman, N. (2013). *Ways of worldmaking* (11. pr). Hackett.

Munari, B. (1979). "Fantasia", - Arte & Comunicação, Edições 70

Munari, B. (2017). "Das coisas nascem coisas". - Arte & Comunicação, Edições 70

Ramme, N. (2004). *Arte e construção de mundos: um estudo sobre a teoria dos símbolos de Nelson Goodman* [doutor em filosofia, pontifícia universidade católica do rio de janeiro]. <https://doi.org/10.17771/PUCRio.acad.6489>

Wolf, M. J. P. (2013). *"Building imaginary worlds: The theory and history of subcreation"*. Routledge.